深度接触《怪物猎人P 3rd》！专访猎人组！

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

VOL.277

电子游戏软件

攻略人行道

荒野大镖客
心灵杀手

脱狱潜龙·复仇

勇者斗恶龙·怪兽篇J2

特别策划

口袋妖怪 峥嵘之梦

POKEMON的过去与未来

卷首特辑

探戈与征服将会走向何方？

直面三上真司

欧美大作最新情报

全球最畅销第三方游戏续篇大量情报入手

使命召唤·黑色行动

更恐怖更绝望，目标惊悚游戏的最高峰

死亡空间2

无双报道

使命召唤 黑色行动

GT赛车5/口袋妖怪·黑白

二之国/托托莉的工作室

死亡空间2

最新专访

英灵殿起航 板垣伴信!!

『牛X游戏即将公开』

全面直击！

板垣伴信与他的美术部长的视觉哲学&艺术观

2010年6月上 总第277期

ISSN 1006-5032



以全美国为赌注的人机战役即将揭开帷幕

本次为您介绍的是由鬼才三上真司为您带来的次世代TPS新作《Vanquish征服》，它将传统的第三人称射击游戏与高速的移动与贴身的近战格斗等动作要素进行神奇的融合，将您带向充满激情与魄力未来人机宇宙大战的战场。 □文/翅膀

VANQUISH ヴァンキッシュ

Prologue

漂浮于太空中的美国第51州——波罗比登司是一处作为太阳能发电据点而建造的圆筒形殖民卫星，突然被谜之势力占领令其变成了大规模破坏兵器，敌方将传送电力用的微波增幅后照射在旧金山，一瞬间就夺取了50万人的生命……

另一方面，华盛顿收到了俄罗斯政变组织"俄罗斯之星"的宣战布告。他们要求美国政府立即无条件投降，否则下一个攻击的对象就是纽约。

最后通牒的时刻迫在眉睫，一场攸关美国存亡的战役即将爆发。

这时，宇宙舰队中一名身着白色战衣的男子萨姆踏上了殖民卫星的土地……

充满动作要素的射击游戏

虽然本作的类型归为TPS第三人称射击游戏，但不能不说其中包含了相当多的动作游戏成分。从高速的喷射移动到近身攻击的拳击与踢击，以及Boss战中的QTE全部都是本属于动作游戏的要素。这很大程度上与担任游戏设计的三上真司本就擅长于设计动作游戏有着不小的关系，而且据称游戏开发小组中也有大部分原本属于开发动作游戏领域的成员。

本作是三上真司继《神之手》之后时隔四年再次主持开发的作品。尽管一反他曾经专门负责动作游戏开发的常规，本次涉足了欧美比较流行的射击游戏领域，但是本作中丰富的动作成分，依然流露出他作为《生化危机》系列创始人的动作游戏设计师之魂。秉承他一直以来别具一格的鬼才作风，本次游戏中射击与动作要素的融合便是对欧美传统射击类游戏的挑战，出于对常规射击游戏中反复寻找掩体与常用匍匐前进的缓慢节奏的反感，三上在本作中将特别强调战斗中速度感与高扬感。利用喷射移动高速接近敌人，发起接近攻击后瞬时离脱的战术将给玩家带来前所未有的游戏快感，这一点在Boss战中将会得到集中地体现。尤其这次游戏的动作引擎将继续沿用《猎天使魔女》的引擎，相信其动作性与手感也能沿袭前作的水准。让我们一起期待这一个冬大作的降临吧。



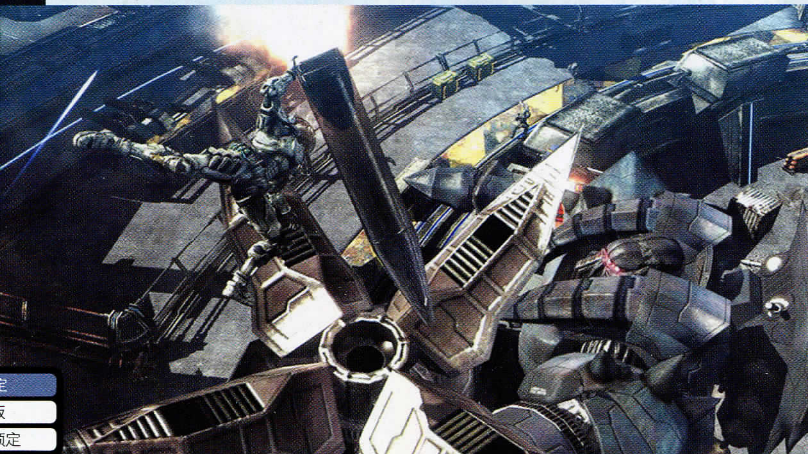
→本作的类型为第三人称射击游戏，射击方面自然延续传统的操作方式。



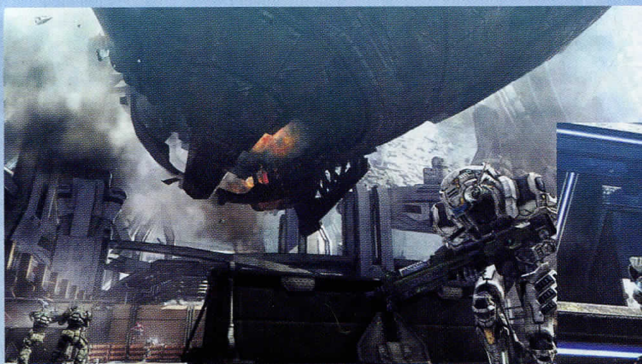
↑本作的场景设定为未来的宇宙殖民空间站，满是机械风格的装潢着实给人一种未来的气息。但其中也不乏绿色的自然物，为无骨的战场增添些许人类生活的氛围。

Boss战中夺取敌方导弹，高高跳起准备反击！





PS3 / X360	本刊译名：征服		2010年冬预定
TPS	SEGA	价格未定	日版
蓝光/DVD	1人	720P	审查预定



→本作的敌人无论杂鱼还是Boss基本都是被敌方操纵夺取控制的各类机械。在充满未来感的空间站中，穿着纯白战斗甲的主角萨姆将对抗无数的机器人大军。

←本作将提供给玩家种类繁多的武器，从常见的实弹步枪、机枪，到激光导弹应有尽有。据说达成某些特定条件后还将开启超强力的武器，在它面前敌人将不堪一击。

使用多彩的武器歼灭敌人！

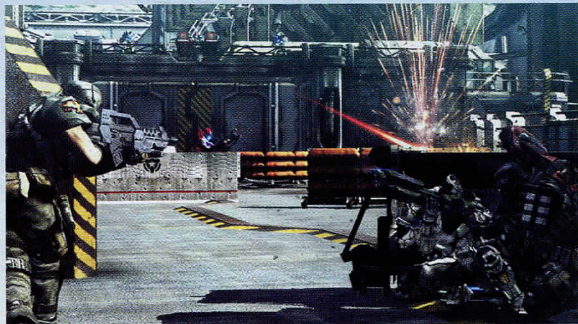


ARS反应增强战斗服系统

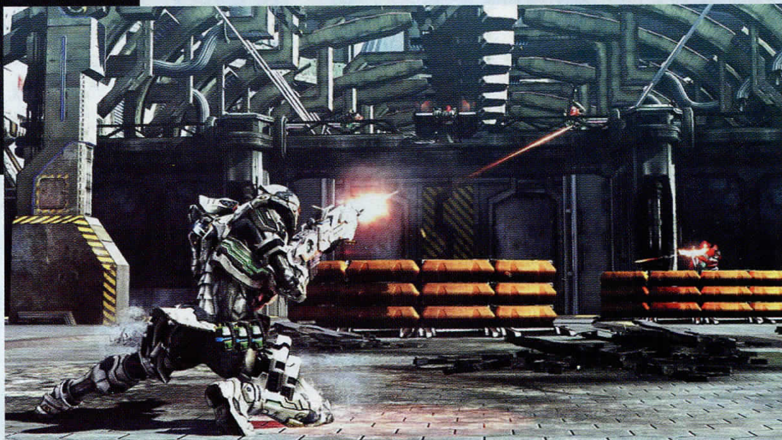
本作的主人公，特工萨姆身穿的反应增强战斗服系统，简称ARS战斗服。那是强度比钢还要硬，而重量比空气还要轻的使用未来高尖端技术诞生的新型战斗服。穿着这件战斗服便可以拥有与战车匹敌的攻击力。面临俄罗斯政变组织“俄罗斯之星”的威胁，接受任务随宇宙舰队出击的萨姆，表面的目的就是为了替此ARS战斗服做实战测试。面对无数机械敌人，这身战斗服将成为守护我们的铠甲与歼灭敌人的利刃。

利用喷射移动靠近敌人，一击脱离的战术！





←玩家控制的主角萨姆有时候需要带领3人小队协同作战，这时要注意队友的安全。



喷射移动

作为本作核心移动方式之一，喷射移动用于回避敌人攻击后高速接近敌人，使用近身攻击后再次高速喷射撤退到安全范围，可以说是本作动作部分的精髓所在。需要注意的是喷射移动与近身攻击都要使用共通的能量槽，若由于喷射移动用光了能量槽以后将出现无法攻击的局面，相反在攻击中耗尽能量的话，就会在无法喷射移动的状态下处于敌人的攻击范围内，这些都是应该极力避免的。另外AR模式消耗的能量也会对喷射移动造成影响。

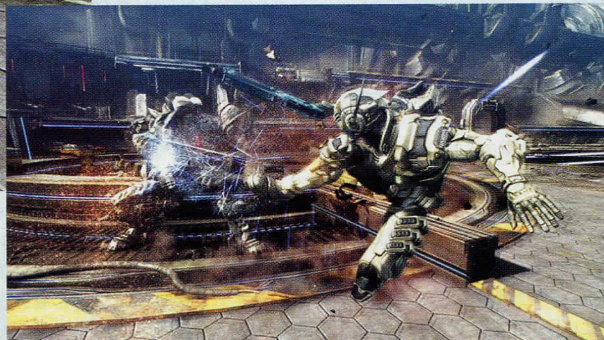


近身攻击

本作虽然类型定为第三人称射击游戏，但是其中的近身攻击这种动作游戏要素也占据了不少的比重。拳击和踢击都具有不小的攻击力，灵活使用可以使消灭敌人变得更为简单而刺激。不过接近攻击最多只能算是辅助，由于需要消耗能量无法全程使用，找对时机在关键时刻将敌人一击必杀才是正确的使用方式。特别是AR模式中对于成群动作减慢的敌人使用近身攻击一举歼灭将会无比爽快。

AR模式（Augmented Reaction Mode）

在特定条件下发动的AR模式，能够将ARS战斗装甲的神经系统提升至极限，从而使周围时间流动的感觉减慢，令敌人的动作仿佛慢动作一般的模式。启动AR模式后可以很容易针对敌人的弱点进行集中攻击，在乱战中确实的消灭敌人。由于可以在回避敌人的攻击同时单方面的攻击敌人，比较适用于接近作战。但是使用后会陷入能量不足状态需要注意，在这时喷射移动与攻击等动作都会产生影响，小心不要在此时被敌人围攻而陷入窘境。



射击与动作要素的奇迹融合 制作人三上真司谈《征服》

《征服》是三上真司时隔四年为我们带来的新作，现在的他已经作为3月1日新组建的Tango公司的社长，而他之前所在的Straight Story将在本作制作结束后宣布关闭。而本作作为继《猎天使魔女》之后SEGA与PlatinumGames又一次合作，备受多方的关注与期待。本作以TPS（第三人称射击游戏）为游戏类型，加上喷射移动与动作要素的融合，不知会为我们带来怎样的惊喜呢。接下来就为您带来与三上真司进行的针对《征服》这一作品的开发过程与其游戏详细的访谈。

之所以选择制作射击游戏的理由？

——您会选择射击类游戏真是令人意外呢。

三上 其实选择射击类游戏并没有什么特别的想法。记得当初开发《神之手》的时候，在欧美的主流游戏类型就是射击游戏，于是我就特意以完全不出现枪械为目标开发了那个游戏。或许是我天生调皮的性格造成的吧。明知不是主流的游戏类型却偏要去做，对此曾经也稍微反省过一阵呢（苦笑）。不过在那之后大概过了两年吧，就完全把那反省完全忘记了（笑）。射击游戏不就是那种以用枪对着人射击为主的游戏嘛。那这次咱就来做一个用枪不射人的游戏好了。于是就把



■三上真司在《征服》的发表会上。

敌人设定成机器了。跟前作完全不出现枪一样，这次是用枪但完全不对人射击。我就是在这种理念指导下，开始制作游戏的。再有，射击游戏基本大都是经常使用掩体一边躲藏一边前进的不是么？可我这个人急性子，不能老是呆在一个地方。或许跟一般的思考方式不同，我就是不希望在游戏中总是呆在一个地方。我向往的是那种行动积极而又富有速度感的射击游戏。所以当初开始开发的时候我就跟其他人说了，“你们要是想做那种行动缓慢就像匍匐前进似的游戏的话，我就不跟你们干了。”我就讨厌节奏缓慢的游戏到这种地步。

——据说您将敌人设定为机器是因为觉得对于用枪打人这一行为持有反感的人比较多是吗？

三上 开发成员中就有人讨厌用枪打人，我想如果对方是机器人的话就可以毫无顾虑的攻击了吧。于是就把敌人设定为机器了。本来也并不想表现出那种凄惨的感觉。当然，既然是战争，同伴中有人类的话，有人被击中的情况也在所难免。有关这方面，我想到时大概日版和欧美版会以不同的形式来表现。虽然原本是以为LU玩家提供能带来较高满足感的游戏为出发点的，可另一方面，也希望尽可能多的人能够接触这一游戏。问题是如何能做到这两方的平衡。做得太过于圆滑了的话反而会失去个性，这样就本末倒置了不是吗。

——喷射移动还有接近攻击再加上AR模式，这些原本并不属于射击游戏的动作要素受到强化的理由是？

三上 基本上的印象就是射击加上偶尔徒手战。不过也仅限于“偶尔”。其实最初的时候接近攻击所占的比率还是很多的，甚至到了主要武器中还有剑这种程度。因为开发成员中喜欢动作游戏的比较多啦，所以加入了不少这种元素，那时预定的游戏类型还不是射击游戏而是动作游戏了。可是射击要素和动作要素想要同时并存其实并不容易。对于喜欢动作的人来说射击的部分就很多余，反之亦然。于是乎才将本作定为现在这种以射击为主的形式。所以才会只是“偶尔”出现一些动作成分，基本上可以说是属于射击游戏了。不过实际接触一下你就会知道，游戏时的节奏、感触，有你在其他射击游戏中绝对无法体会到的动作感。


■三上真司与身穿白色ARS战甲cosplay的萨姆。

——感觉就是以喷射高速移动的同时对敌人进行格斗，然后接着一边射击一边喷射拉开距离回避敌人的攻击。这种印象本身就令人相当意外呢。

三上 最初真的就是想做成这样的游戏呢。可那样的话游戏就会变得太过混杂、失去目的性并且不伦不类。最后开发组的人急得来问我“三上，咱这可咋办啊”。我只好说“咱看着办吧，船到桥头自然直”。从那时到现在成型经过了相当长的一段过程呢。

——游戏是像普通的射击游戏那样，以瞄准射击的感觉为主吗？

三上 动作成分只是作为本作一部分，而其主要部分还是射击。移动并且隐蔽，射击后再次移动这样的形式。不过味道稍微有所改变，这要真正接触游戏否则很难讲明白的。纯粹的射击游戏加上了会令动作游戏玩家也会想要玩一下的部分。希望那些没有玩过射击游戏类型的玩家们也能通过本作喜欢上射击呢。

本作追求的是瞄准、射击、击破敌人这种射击感的乐趣。普通的机器类作品，即使击中也很难做出其中弹后的反应呢。对方若是人类的话则可以很容易的以痛苦、乃至死掉，这样的方式给与玩家强烈的刺激。可是对着冰箱的话，无论你射击几百发子弹也不会得到任何刺激。这一点上如何能给玩家带来更多快感则让我们煞费一番苦心，三番四次考虑敌方被击破的模式呢。因为是机器人，根据子弹击中的部位不同会不断积累伤害，为了使玩家品尝到这种逐步破坏的过程我们加入了各种各样的击破模式。但是如果对普通的杂鱼机器人也加入这种效果的话，就会给人一种杂鱼敌人过强太过结实的感觉，这样的话容易招致玩家的厌烦。可很快就会被击破又会使人觉得不像机器人。因此考虑如何加入的时候几经一番周折呢。

——现在已经找到最适合的表现方法了哦？

三上 嗯，目前已经找到平衡点了。相信玩家一定能从中得到爽快感的。

——这番苦心之作，开发用了多少时间呢？

三上 到现在为止用了两年吧。对我来说算是很长了。

令人在意的操作模式如何？

——有关操作方式是如何呢？和一般的射击游戏相同还是独自开发而成的呢？

三上 和一般的射击游戏基本相同，特意做成相同的呢。既然打算做射击类游戏的话将操作方式设定为最适合的配置自然是理所应当的。普通所认知的射击类游戏，使用摇杆控制移动和视角、射击部分使用扳机，这似乎已经是约定俗成的了。大家都已经习惯的操作方式，要更改的话一定要有什么特别的理由才可以。譬如《killer7》中本想用左摇杆控制移动，可是后来改成了用方向键。那是因为那时负责的须田刚一强烈要求而设定的系统，据说是为了某种令人耳目一新的设定呢。

可是本作的话，没有更多的必要提高门槛。因此操作体系的基本都是按照从来的射击游戏设计的。不过关于本作独有的接近攻击和喷射移动则是按我们特色的方法做的。

——习惯射击游戏的话会很容易融入本作的世界呢。

三上 我想这是没问题的。不过考虑到射击游戏在日



本并没有那么多的爱好者呢，开发成员中也有人喜欢玩动作游戏，而射击游戏完全不碰的。让他们玩了一下发现，其中一个人两手都几乎不碰摇杆，另一个人则只是偶尔动一下右摇杆的。这时我感到了，对于并不习惯玩射击游戏的人这种类型的游戏门槛还是很高的。稍微玩过一些射击游戏的人想必都会一边用左摇

杆控制移动，一边用右摇杆观察周围的情况，在这种极为普通的行为下开始游戏的。可是想一想这确实并非简单能做到的呢。不过习惯之后自由度相当高的操作系统，只要初心者能够习惯的话也会很舒适的，考虑到这个才设定成目前的操作方式的。其实本来制作《生化危机4》的时候也想用这种操作方式的，可是考虑到日本的玩家果然还是放弃了。这次比起当时经过了一段时间了，接触了射击游戏这一类型觉得具有相当适应性。特别是能够适用两摇杆的操作的话，这种游戏将会非常有趣。正是考虑到这个才决定导入的这种操作方式的。

有关ARS装甲和战斗系统的详细

——请问有关ARS装甲的情况如何呢。

三上　其实这种装甲服至少要有数十、数百公斤的吧。若是穿上这种东西，本来应该动都动不了。不过随着纳米碳纤维技术的发展，想必就会造成能够自由移动的装甲服了，我们就是这样设定的。而且为了“偶尔”进行接近战斗，也不想设计得太过粗壮，而是虽穿着战斗服却仍能保持灵敏与速度感的样式。比起力量感更注重速度感的感觉。虽然并非平常就进行高速移动，只是比普通的士兵要快的程度。大体就是拥有强大防御性能的同时具有不同寻常的速度的设定。

——从Boss战的图片上来看，有可以跳跃得相当高的场景呢。

三上　那是在Boss战中表现的场景。本作中基本没有跳跃的动作的。不过穿着那件战斗服的话瞬间的话是可以达到那种程度的跳跃的。作为一种场景表现，在理论上有些难以寻常的事情也可以办到，为了想要表现那种帅气，强力的印象。

——穿着ARS装甲的话耐久力也会相应加强吗?

三上　至少不会两三下被秒杀啦。一般情况下就算被射中5、6下也没关系吧。而且击中之后用不了一分钟就可以完全恢复，简直就像超人呢。作为FPS游戏的主人公真是太厉害了（笑）。当然本作中也会以普通的回复系统为基准的。

——作为本作一大系统的AR模式，这在游戏中随时都可以使用吗?

三上　是在特定的条件下发动的。在AR模式中战斗服自身的神经系统得到一时的强化，可以发挥出特殊的能力。但是由于需要消耗能量，能量用光了的话战斗服的喷射移动和回避等性能都会收到限制。

——各部分的能量供给并非独立的而是互相联系的呢。

三上　是的。所以若是能量用尽的话，各种技能都会出现影响。不仅是喷射移动，接近攻击也同样。所以有时一旦关键时刻使用了接近攻击的话，之后反而会没有足够能量使用喷射逃走。所以接近攻击必须在最适合的时机使用，否则大家都会平时只用接近攻击杀敌了。本作大体还是以射击为基础，希望大家能够认识到。最初设计的时候没有这种限制，结果大家全都当做格斗游戏来玩的一副惨状呢（笑）。

——从图像上来看接近攻击除了拳击似乎也有踢击的样子呢。

三上　根据装备的武器不同，接近攻击的动作也会有所不同。希望玩家也会因为喜欢某种武器的接近攻击动作而开始使用本不擅长使用的武器，为此而如此设计的呢。虽说如此，基本还是射击为主，希望大家还是以射击类型来选择自己喜欢的武器，习惯之后再考虑接近攻击比较好呢。

——武器一共有多少种类呢?

三上　一般的射击类游戏中包含的武器都有的。除此之外，为了与未来的世界观配合也准备了特殊种类的哦。正因为是特殊的，想要得到也要花一番功夫的，谁让它本身就有些作弊呢。其实最开始并没有加上这种限制，结果被其他工作人员教育了一番（笑）。

战场、Boss以及难易度的情况

——战斗的舞台是宇宙空间殖民地内呢，游戏中始终都是如此吗?

三上　是的。最初也有在宇宙中战斗的打算，不过果然在无重力情况下游戏不是那么容易的。或许玩家也会希望在宇宙中战斗，可是那会令游戏变得粗糙，为了整体游戏的感觉还是放弃了。但是游戏中也有类似无重力感觉的地方哦，请在那里体验宇宙战吧。不过玩家的行动受ARS装甲的限制，即使是在无重力下双脚还是会着地，不会飞起来的。只不过在将敌人击破损坏时候的表现上会有差别的。不过因为敌人是会漂浮在无重力空间中的，所以会给人一种不同的印象吧。



——战场全部都是统一带有未来感的印象吗?

三上　基本上是的。多少会给人一种无机质的感觉，因此在途中的摆设上会加入自然景物。不过若是这种自然物太多的话会给人一种不像是殖民星的感觉，因此只不过是作为一些摆设而已。

——Boss战的话会是怎样的战斗呢? 每一关都会有吗?

三上　考虑到游戏全体的情况Boss的登场频率到并不是那么多。整体是还是以与敌人机器人士兵战斗作为游戏本质的基本构成的。不过，还是希望有些华丽的部分呢，Boss战还是各处都有设置的。

——与通常的战斗不同，加入了有趣的成分吗?

三上　和杂鱼敌人的战斗气氛会有不同的印象呢。譬如使用喷射移动的频率会增加等。不管怎么说，设计成为掩体并不奏效的状况。若从上方受到导弹攻击的话，自然掩体起不到作用了。虽说如此，若是掩体的地方得当，也不会无条件的击中，而是根据场合不同有可能被击中而已。不过，也存在具有相当直径激光照射攻击这种完全无法躲藏的攻击哦。

——图片中也有抱着导弹的场面，这是作为快速按键事件出现的吗?

三上　其实我是最近才知道“快速按键事件”——QTE这个词的。还是问了其他的开发成员才知道的。原来就是以前《生化危机》中出现的那种动作按键似的东西啊。最近貌似很多东西都有略称为三个字母的趋势呢（笑）。不过，有关这种要素的成分我想要减少它的频率呢。QTE虽然能让游戏变得华丽，可是若是玩到很多以它为主的游戏的玩家，多少也会觉得无趣厌烦了。本作基本还是以普通动作击破敌人为主的。QTE只不过是作为表现的一部分，加入了不会产生影响的一些而已。

有关QTE要素，在《生化危机》中是抱着恶作剧的心态加入的，而现在是为了扩大游戏的深度。只有基本操作的话，在特殊的表现时候玩家则很难加入到其中来的感觉，于是才加入与通常操作完全分离的操作来将其实现的。

——难易度来讲，属于难度比较高的那种吗?

三上　应该没有《神之手》那么难，不过手感上是确实有的，对于需求比较高的玩家也能得到满足难度设置。杂鱼敌人也没有特别的若。虽然这么说，按照如此方向性追求的话LU玩家则会很难加入进来，因此也加入了较简单的难度。这一点上想象一下《猎天使魔女》的最易难度就比较容易明白了。

——相反最难难度会很厉害的感觉呢。

三上　这就会是和《神之手》相匹敌的内容了。其实已经想好的特别的难度名称了。还请大家也猜一下吧。

——也加入可以重复游戏的要素吗?

三上　说起要素，全体的动作和射击已经作为幅度很宽的基本要素了。而作为单纯重复游戏的要素到没有放很多。不过整体上还是设计得玩过几次也不会厌烦的式样的。

——您说希望各种玩家都来玩，有没有特别推荐的玩家层呢?

三上　喜欢《神之手》的玩家希望一定也来玩一下本作，为此加入了适合你们的难易度哦。这或许可以说是只为了被选中的人们而准备的模式呢。并不是所有人只要努力一下就可以通关的。我觉得这部分作为一个独立的游戏也是必不可少的。无论谁都能通关的话，游戏过后的成就感也不能向他人炫耀了不是。

——最后，请问游戏制作的完成度如何了呢? 据说现在是大概80%左右的哦。

三上　具体的调整每天都在进行，现在还有很多Bug需要调整很伤脑筋呢（笑）。不过应该用不到太多时间就会完成的。

——谢谢。

白色战甲英雄——特工萨姆带来人机大战的动作射击盛宴



《电子游戏软件》&
鼎好信城游戏精品店 **联合主办！**

2010年暑期 超级街霸4 北京争霸赛！

面向全国格斗游戏爱好者，
共建国内最具有影响力的家用机游戏赛事！
打破冰冷的远程网络对战模式，
让真正喜欢游戏的人实现面对面的交流！

告别以往的闭门修炼，一起来参赛吧！

报名细则

1、报名人员条件不设限制，现居住于北京或方便来京的玩家皆可报名。
2、报名截止时间为从本广告刊登之日起，到2010年7月1日。
3、报名方式：在指定报名日期内（2010年7月1日之前），加QQ号：1048717652“争霸赛报名”，写清自己的真实姓名和联系方式。我们会在当时告知您的比赛编号。比赛日程则会在报名截止之前告知。
4、报名费为每人5元，现场参赛时缴纳即可。

比赛细则

1、比赛内容为《超级街霸4》，由于PS3和360双版本无实质差异，比赛现场提供主机为PS3，比赛用手柄或街机摇杆由主办方提供，习惯使用自己装备的玩家可以自带操控装备。
2、比赛分为预赛和决赛两个阶段，前期的预赛为小组循环排名，每组人数20名，每胜一场积一分，战绩前两名者进入决赛。
3、决赛阶段采取淘汰制，比赛对手安排采用现场抽签的方式，胜者直接晋级，直至决出冠亚季军。
4、比赛时间为：7月3日至8月中旬的节假日，具体结束时间依据报名人数待定。
5、比赛地点：预赛阶段的比赛地点为：北京市宣武区广安门桥南西二环附路100米路西 椿树馆站 金工宏洋大厦B座4层403C 鼎好信诚游戏精品店。决赛地点待定。
6、比赛裁判由《电子游戏软件》杂志编辑 小沛 亲自担任。

奖项设定

1、所有报名参赛者到现场将会领取“2010年暑期《超级街霸4》北京争霸赛”纪念卡一张，凭此卡（现场购买、网购、邮购皆可使用）在鼎好信诚游戏精品店购物，可获全市购机最优惠价格，另外免费赠送主机配件一个。（例如购买PSP主机即可获赠大容量外挂电池一个）
2、比赛最终决出的冠亚季军的奖品分别是：

「冠军！」索尼原装超薄PS3游戏主机一台！
「亚军！」索尼原装Playstation3街机摇杆一台
「季军！」索尼原装Playstation3 DS3手柄一个

最后声明

1、由于预赛期间的场地限制，参赛者最多可以带一名朋友观战，并保持现场秩序。如果在现场肆意喧哗、吸烟或者做出明显干扰正常比赛的行为，则将被驱逐出场，违规选手也将被取消参赛资格。
2、《电子游戏软件》杂志社将对本次比赛进行全程录像和文字报道。比赛之余，现场还将有其他切磋交流的活动。同时，获得小组赛出线资格的选手还将有机会参与杂志内容的制作，并获得相应的稿酬。
3、如对本次赛事安排情况有任何问题，请致电010-64472729转401。
4、本次比赛的所有解释权归主办方所有。



电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.277

COVER 波斯王子:遗忘之沙

PENGUIN Bros.

Vol.277 2010 June

CONTENTS

ET_MAX[奥斯丁] 制作

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/常潇颐/孙健/李衍军
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/邹毅
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年招聘

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史,了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准,毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求,你得能写。没错,如果你不能写的话,说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷,言之有物,能够给广大玩家带来心灵上的共鸣,比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础,才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK,就是以上这些了,我们并不渴求你必须达到以上全部的要求,也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱,本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长,最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外,有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里,抓住机会,加盟电软,我们楼下的油泼面可是很好吃的喔~

本启事有效期到2010年5月。

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先);
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先;
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

PS3超薄般身材惹嫉妒！









Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 277

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←GT赛车系列的制作人山内一典近日参加了Nurburgring24小时耐力赛，所在车队总体排名第60名。

任天堂联手美国心脏协会 将健康标志印上游戏封面

SCOOP 美国专讯

本刊讯 任天堂宣布与美国心脏协会（American Heart Assoc）成为伙伴关系，一个由该协会认证通过的健康标志将出现在《Wii健身PLUS》和《Wii运动 度假胜地》的封面上。

双方在合作官网上发表了一份声明，两个不同领域的组织为着一个共同的目标走到了一起，那就是帮助消费者们发现体感视频游戏是在如何改善着人们的健康。“有近70%的美国人无法从他们每周所从事的体育锻炼中得到科学的指导，而双方的合作则将提供这样的契机。”这个由双方联合“颁发”的标志上除了有各自的LOGO之外，还印有“共同促进将积极的游戏方式打造成健康生活一部分”的宣传语。

任天堂和美国心脏协会今后还将举办“创新峰会”，目的是为了更好的协同合作“指导消费者发现玩游戏对健康的好处”。此外，任天堂曾于去年在E3展上发表的周边“活力感测器”并没有在此次发布会上提及。被称为“健身机”的Wii，看来老任如今越来越对这个角色沉迷其中了，毕竟如今Wii的销量已经达到了销售瓶颈，需要拓展新的宣传途径了。

即时战略还是更适合鼠标 暴雪表示有可能进军家用机

SCOOP 美国专讯

本刊讯 《星际争霸2》的首席设计师Chris Sigaty今日表示，暴雪的游戏可能在不远的将来登陆家用主机平台。尽管他说此举在短期内不会发生，但是一些游戏开发者已经表示了对这个尝试很感兴趣。



“现在家用机还不在我们的计划之中。但有大量令人感兴趣的动向正在酝酿——将即时战略类型带到家用主机上，对玩家来说会是件很酷的事情。”Chris Sigaty说，“我仍然认为，至少在看得见的将来键盘和鼠标依然是即时战略游戏的最佳选择，但是你也知道我们无时无刻都在关注着业界。一旦时机成熟我们一定会试着在家用平台上大干一场，只是现在它仍不在我们的计划中。”

索尼此前曾在GDC大会上展示了通过PS3 Move操作《星际争霸》的试玩。从此番发言来看，暴雪显然也有意在时机合适的时候进军家用机游戏市场了。

Activision意欲开拓中韩市场 或许将用使命召唤MMO开路？

SCOOP 美国专讯

本刊讯 著名游戏发行商Activision的CEO Bobby Kotick近日在与记者交谈时表示，《使命召唤》系列的目标将是“全球化”。他进一步解释并非游戏的剧情全球化，而是准备面向全球市场，特别是中国和韩国。为此，Activision已准备了好了资金和计划来开发这两块地球上的“处女地”。

“现在全球企业最流行的一个梦想就是被允许进入一个全新的地区，就像暴雪在中国和韩国市场所做到的那样。”Kotick说，“我们的团队致力于为新兴市场的玩家创造出他们所需的产品，而迄今为止，只有暴雪游戏的表现能够令人满意。而很快，我们就会正式宣布我们的‘中韩计划’。”有媒体猜测该计划很可能与《使命召唤MMO》有关。



近来越来越多的国外著名游戏公司都对中国市场开始产生兴趣，包括前不久我们报道过的SE、这次的Activision，以及CAPCOM。

银河战士新作被任天堂寄予厚望 合作开发游戏存在的种种分歧

SOFT 美国专讯

本刊讯 《银河战士》新作“另一个M”游戏延期至8月发售，在最新的北美任天堂官方杂志《任天堂力量》选用了作为本期的封面游戏，同时刊载了对游戏制作人坂本贺勇的专访。坂本贺勇坦承合作双方在游戏制作理念上存在着不少矛盾，他也表示本作将会是一个“严肃触摸”的游戏。

“我们（任天堂）提出了许多对设计有限制的要求，我们经常会说《银河战士》看起来就该是这个样子这类的话，然后再按照规定的方式向前推进游戏的制作。但他们（NINJA TEAM）有许多源自他们新近制作完毕的大量3D游戏中的想法，于是我们两边就会有许多机会来解决彼此的矛盾。在开发过程中，我每周都会玩到Tecmo方面制作的最新版本，然后我就会震惊于关卡设计理念被改变和进化得如此之大。对我而言，萨姆斯就像是我的女儿。我帮她逐渐成长，也想给她更高的地位和可能性。我希望在游戏中能偶尔看到她酷和美的一面，她也有机会去经历全新的挑战。所以作为一名角色来讲，她的制作对我而言是最重要的事。正如我说过的，这会是个‘严肃接触（serious touch）’的游戏。听起来可能会很奇怪，我对这样一个女英雄游戏居然有如此强烈的情感，但我希望这种感受最终不会与作品格格不入。”

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●KOEI-TECMO公司对外宣布，该公司累计已为青海玉树地震灾区捐款231万日元（约合人民币17万元）。负责人表示，在得知中国青海玉树发生地震并给当地居民造成重大损失后，立即决定以公司名义捐款200万日元，同时向社会群众和集团职工发动募捐。捐款金额总计如下：社会群众10000日元，集团职工304881日元，KT控股公司2000000日元，捐款总额2314881日元。以上全部款项已通过日本红十字会进行了捐赠。KT公司对大家热情的援助表示深深的谢意，并表示今后将继续奉献社会，做出贡献。希望这些捐款能够帮助灾民，同时衷心祝愿他们早日重建家园。

●近日，任天堂美国总部大楼升级改造完成，岩田聪飞赴美国参加落成剪彩仪式。自从1982年任天堂决定将公司的美国总部设立在华盛顿州的雷德蒙德后，迄今为止他们已经在那个地方呆了28年。总部园区的升级改造表明，任天堂美国将继续留在那个他们曾创造了无数辉煌的地方。而与他们比邻为伴的，就是微软公司的总部。该大楼占地30000平方英尺，大约有650名员工，里面种植了大量的屋顶植物、有独立的排水系统、7个电动车充电站的停车库、马里奥咖啡餐厅、圆形大剧场等，让人羡慕……

●任天堂在第70期决算说明会上首度披露了“Wii xx”系列的第5款作品——《Wii聚会（Wii Party）》的相关信息，并计划将于2011财年内发售。“本作是面向全年龄玩家群为Wii量身定做的独占游戏。”岩田聪表示，“我们的目的是让每一个Wii玩家都能找到游戏的乐趣，游戏中将提供只有Wiimote才能感受到独特魅力的‘生活聚会’模式。”

●华纳公司正式确认了该公司最具创新精神的益智游戏涂鸦少年系列，将在DS平台上推出续集《超级涂鸦少年（Super Scribblenauts）》。玩家在《超级涂鸦少年》中仍将通过编写英文单词或短语来解决所遇到的麻烦，或是奇迹般凭空描绘出想要的东西。游戏将于今年秋季发售，并将加入更多更加复杂的形容词。



Scoop 美国专讯 NPD北美市场四月数据公布 PS3再负360，Wii仍是老大

四月北美硬件销量	
NDS	440800台
Wii	277200台
360	185400台
PS3	180800台
PSP	65500台

本刊讯 由著名调查公司NPD公布的四月份游戏市场报告最近发布，家用机方面Wii仍旧遥遥领先，PS3销量仍旧不及XBOX360，软件方面则是分裂细胞新作登顶。

以下为NPD报告原文："总体比上一个月市场整体下降26%，产额为7.662亿美元，去年同比下降11%。软件销售额为3.985亿美元，下降22%；硬件销售额为2.493亿美元，下降37%；游戏配件销售额为1.184亿美元，下降9%。自从09年七月开始，市场一年差过一年，今年是是自2000年9月、6月、7月以来历史上第四大降幅。主要原因是掌机市场大幅下降，相比09年，占到25%份额的掌机下降61%。去年同期，DS销量超过100万，接近史上最畅销主机PS2高峰期。下降这么大还有一大原因是去年复活节的提前到来，去年复活节是四月中旬，今年三月是复活节。同时，四月上市重量级大作不多，前十榜单中仅有两款。"最近几个月来北美游戏市场都似乎在走下坡路，短期内仍没有明显好转的迹象。

四月北美软件销量TOP5			
01	360	分裂细胞・断罪	486000
02	NDS	口袋妖怪・魂银	242900
03	Wii	新超级马里奥兄弟Wii	200200
04	NDS	口袋妖怪・心金	192600
05	PS3	战神3	180300

Scoop 台湾专讯 小岛秀夫台湾见面会圆满落幕 众多玩家冒雨前往气氛热烈

本刊讯 MGS系列之父小岛秀夫于5月7日晚间在台北华山1914创意文化园区举办和平行者世界巡回之旅台湾粉丝见面会，数百名热情玩家不畏风雨热烈响应。本次活动是为了纪念PSP最新作和平行者的推出所举办，也是小岛秀夫继2008年7月MGS4的活动后，第2度造访台湾与玩家见面。

见面会活动选择在台北华山1914创意文化园区举办，由SCET主办，巴哈姆特电玩信息站与青文电玩通周刊协办，采取网络与回函事先报名，也接受现场报名，开放超过1000个名额供玩家参与。由于现场前200名排队入场的玩家可获得小岛与新川的签名资格，因此有玩家在活动前日下午就到现场排队，活动当天过午排队人数就已经超过200人。



见面会期间，小岛和新川透露了制作和平行者时遇到的各种秘辛、系列将来的走向以及工作趣闻等等。此次台北见面会活动共有1258人参与，是本次世界巡回之旅行程截至目前为止人数最多也最热烈的一站。具体情况将会在今后的猎狐犬专栏中介绍。

Scoop 日本专讯 SQUARE ENIX发表2009年度财务决算 游戏大卖、营业利润暴涨，跨平台释疑

本刊讯 今年5月18日，SQUARE-ENIX发表了2009财年的全年财报，销售额从去年的1356亿9300万日元同比增长41.74%，达到了1922亿5700万日元；营业利润从去年的122亿7700万日元同比增长147.1%，达到了282亿3500万日元；纯利润从去年的63亿3300万日元同比增长50.1%，达到了95亿零900万日元。

其中，游戏事业部门的销售额为1099亿4900万日元，同比增长128.4%；营业利润为238亿1400万日元，同比增长254%。以上数据是在算上了了并购Eidos所产生的各种赔偿费用后的结果，可谓形势喜人。

游戏方面，《最终幻想13》、《勇者斗恶龙9・星空的守护者》、《王国之心・358/2天》、《勇者斗恶龙6・幻之大地》、《蝙蝠侠》等大型作品销量纷纷超过百万。下一个财年的计划是在日本游戏销量600万份、北美和欧洲游戏销量各为900万份。应该说，FF13和DQ9接连两款超级大作在同一年内发售正是SE此次财报大捷的主要原因。

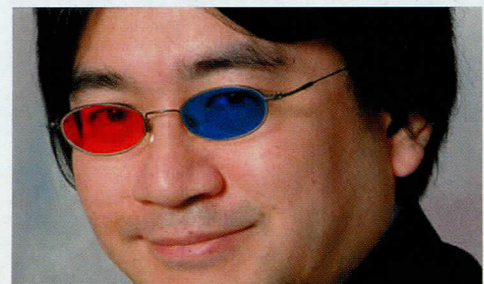
针对记者提出的FF对战13是否会发售360版的传言，社长和田洋一表示"似乎网络上传得很厉害，FFvXIII会去Xbox？决算发表会所说的仅仅是到发表时期正式发表为止，所有作品的所有情况都是未确定事项而已。关于游戏发表除了同过正式宣传的渠道以外，全部都是非公认的，决算发表当然不应该在twitter上多说什么。"和田的这番话，虽然看上去是在进行解释，结果等于什么也没说……而且更可疑了。



Scoop 日本专讯 "即使是社交游戏也无法替代任天堂" 岩田聪发言谈及外包制作以及未来战略

本刊讯 任天堂社长岩田聪近日谈到了时下风靡全球的社交游戏，他表示只要任天堂还在为家用主机平台制作游戏，游戏主机就不可能会被取代和消失。同时他表示现在任天堂要将更多的外包业务交给信任的合作伙伴们去处理，这样才能保持进步。

"今年一月份的时候我曾经说过，我们不能仅仅依靠内部资源把一切都大包大揽，我想只有灵活的与其它公司展开合作才能使工作更有效率。这个想法至今没变，我们已经开始和各种各样的伙伴分享这一理念。但我今天不能当着外界在这里给大家举出具体的例子，只有当必要的准备都完成后，我们才会正式公布类似的合作。但愿我们能在今后的一到两年之内与大家分享其中的一些想法，到那时你们就能理解我今天这番话的所指了。我们一直都在努力前行。



↑任天堂近些年来的举措对于传统玩家而言或许会有些感到不满，不过这也是任天堂面对新环境的主动改变。

"当今的游戏主机不一定能永远存在下去，不过目前来说游戏主机这一概念还并不会过时和消失。如果你问任天堂为何要在主机平台上制作游戏，那是因为我们觉得能在这种平台上提供其它方式所没有的体验。即使将来我们可能会为一个多功能多媒体设备提供游戏软件，但那只能说明我们对此会感兴趣，那只不过是工作的一小部分。如果未来连我们都不再制作主机游戏了，那很可能也就意味着这种概念真的已经过时了。但只要任天堂不断提供新游戏，我们就觉得这一刻永远不会到来。我们不止一次的认为，只有当我们感到落后于时代之时，我们才会准备进军社交游戏。"

其实，问中所说的"社交游戏"并不是指那些传统的网游，而是包含有更多社交目的的一些虚拟社区或是游戏，国内的"开心网"也算其中之一了。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●英国游戏厂商Virtual Air Guitar近日公布了一款借助PlayStation Eye摄像头进行体感操作的功夫题材游戏《实况功夫（Kung-Fu LIVE）》。本作将采用厂商研发的"自由捕捉"技术，精确捕捉站在摄像头前的玩家并去除环境背景，然后玩家通过控制自己的身体模拟功夫片中的招式，控制游戏中的自己形象对抗坏人进行闯关。除了拳击、脚踢、冲刺、闪躲、跳跃、翻滚等基本物理招式外，玩家还可释放地震波、放电、时间暂停等幻想技能，并可利用关卡中的对象来攻击敌人。本作预定2010年内通过PSN提供下载。

●在金融时报的一次访问中，CAPCOM社长迁本表示：从今后起，CAPCOM新作将只交于日本本部开发，但是仍将外包欧美工作室，只用来开发续作。很显然，CAPCOM作出这一决定和SE大肆收购欧美厂商形成鲜明对比，SE将其视为进军欧美的一大策略。做出这样决定来自于CAPCOM一系列交于欧美制作组制作的作品相继销售失利，比如来自加州ARITIGHT小组的《黑暗虚无》和GRIN制作组的《生化尖兵》。

●近日，盛大网络在《拳皇世界》官网上公开了一款疑似传统大型商业用街机的设定画，并暗示这个名为"网游街机台"的设备有可能会与游戏同步推出。盛大在其官方新闻稿中称"《拳皇世界》作为一款以街机KOF文化的网络游戏，创新与经典的交融，或将衍生出一种新的网游大型公共娱乐硬件设备——网游街机台！"，并号召玩家就此踊跃发表自己的意见——"如果有这样的设备，你能接受吗？如果你支持，如果你能够说出对该硬件的良好建议或构思，盛大也许能满足你们的心愿哦。"

●宫本茂在英国伦敦接受了一家德国电视台的专访。他表示自己对于奖项并不看重，他本人更希望能成为下一代的榜样；同时他也谈到是前任社长山内溥传授的成功秘诀："我们必须要能提供出其它公司制作不出来的产品。换句话说，为了打动消费者，也就必须要积极发现消费者们心中的潜意识（或称无意识欲望），然后再据此设计产品。"



『MHP3rd』游戏总导演
一濑 泰范
以《3rd》为首，担任全《MHP》系列的游戏总导演。与十本良三一同将《MHP》孕育为超大作系列。原则派游戏导演。

『MHP3rd』制作人
十本良三
负责本作的出色制作人。曾在《MHP2》系列及《MH3》中担任制作人，而在《MHP》与《MH2》中则是担任制作人助理。

新作《MHP3》正式发表后一个多月 带来探究制作根源的制作人对谈

延续系列的主题概念，以及作为最新作所追求的目标。讨论这二者的完美融合的三方访谈。

在日本以及中国国内制造出空前人气的怪物猎人便携系列，以其无限的游戏自由度、硬派的ACT操作、以及欢乐的联机模式受到了无数支持者的追捧。自从前作《MHP2ndG》发售已经过去两年多了。而在今年3月16日CAPCOM终于宣布了新作《MHP3》将于年底发售，这对成百上千万的猎人迷来说是个无比振奋人心的消息。这次我们请来了游戏的制作人十本良三与制作总监一濑泰范，针对新作《3rd》所追求的目标以及设计游戏的用心等等，为我们揭开猎人世界背后的故事。

脱离《2ndG》延长线《3rd》的设计定位

——首先请问最初决定开发《3rd》时的心境是如何的？

十本良三（以下简称十本）《MHP》系列自从《2ndG》开始获得了长足的发展，尽管如此在决定制作续作的时候，我们认为并不应该将其定位在《2ndG》的延长线上，而是想要做出有着更新感觉的作品。这样的话很自然的想到了《3rd》，延续《MHP》系列编号的正统续作，针对要将其做成怎样的东西，有关这一点我们考虑了很多。作为参考我们征求了很多人的意见，似乎大家对从《2nd》到《2ndG》的推移有着极强烈的印象。但是我们这次要做的是《3rd》。尽管很多人都提出希望能够继承《2ndG》档案之类的意见，但那样的话就将本作变为类似《2ndG》那样的猛将传似的性质了不是吗。因此就这一点我们下了狠心，否定了档案继承。可是为了令大家的认识从《2ndG》的延长线上剥离开来却着实费了一番功夫，在决定《3rd》方向性的时候花了很长一段时间呢。

——这种方向性正式确定是在大概几年前呢？

十本 在《2ndG》开发结束后休息了一段时间……也就是《2ndG》发售几个月之后吧。

——也就是说，《2ndG》发售后马上便开始新作的开发吗？

十本 与其说是开始开发，正确的说是开始了新作的构思吧。

一濑泰范（以下简称一濑） 开始企划的阶段大概就是那个时期了。《3rd》是也我个人非常希望制作的作品，因为迄今为止《MHP》系列的开发期间实际上都相当短，没有太多时间可供仔细探讨企划，所以这次是个难得的机会。通过《MHP》系列积累了各种的经验与制作系统的知识。在这基础之上，充分的探讨出《3rd》所特有的企划，加之对一直以来没有实现的想法再次加温进行检讨。总之想要做出具有新鲜感的《MHP》新作的心情因此越发的强烈了。

——打个比方，记得推出《2nd》的时候，它给人一种是将前作《MHP》与PS2上的《2dos》作为基础，将其中的怪物和地图加以整合制作的进化之作的印象。而《3rd》则与此不同，它的定位是从根本上重新制作，是这样的吗？

十本 说起来，《2nd》的定位本不是那样的。作为续作该加入什么比较好，以这样的想法开始制作的，从这一点上来讲它和《3rd》的感觉是一样的。不过结果而言还是成了刚才所说的那样。虽然它们的开发初衷本是相同的，但不同的是《3rd》有着更加充裕的时间，而且无论人气方面还是游戏内容的丰富程度上与《2nd》以及《2ndG》的时候相比都有着大幅的飞跃，玩家们的期望与需求也相应有了很大不同。因此在《3rd》中导入的思考方式也与以前有着不小的变化，出现了更多应该做的事情。将这些一一整理归纳，将其中适用于《3rd》的部分确立出来。而真正的游戏开发，是在这之后才正式开始的。

一濑 有关《3rd》的开发若是单纯的将要素堆积，说得极端一点，根本不用过分思考只要机械的操作即可。然而实际上除去系列已经成型的游戏系统，我们是打算将其他的部分从头开始作为新游戏重新制作的。举例来说，像是"回复药真的是必要的吗？"我们是从这样的问题开始对游戏进行重新考察研究的。迄今为止系列中原有的要素在《3rd》中如何对待采用，考虑到这些的基础上对各种要素进行增减。当然，作为《MH》系列根本的部分，不可随意加笔的部分将保持原样。可以这样认为，作为确定如何定位《3rd》的一环，保留系列的根本部分，而对其他诸如道具、怪物的行动、地图安排等等我们将对所有这些要素的存在意义进行再考证。将《2ndG》时的经验与玩家们的意见，以及我们自己在游戏中感觉到的东西这些所有综合在一起，考虑在《3rd》中该做什么。当然，在开发进行的途中发现的改善点也有很多，将这些要素进行整理花费了

大量的时间。

——而这些的结果，和之前《3rd》发表会上　本先生所说的“有着在好的意义上雷到玩家们的东西”实际上是有关联的吗？

十本 相信大家对于《2ndG》的印象依然很强烈，而将这一印象全面颠覆，《3rd》给你以完全不同的感受。不单单是村子里的印象，《3rd》全体都会给玩家一种“居然这么出牌吗？”的感觉。我觉得能够在好的意义上出乎玩家们的预想之外的。

一濑 本次的《3rd》为了给玩家以最恰如其分的最高感受，而彻底的将所有部分研讨推敲中。因此想要实现做出超乎玩家想象之外的东西吧，就是这种感觉。

配合露天澡堂的和风？以及由此派生的种种设想

——在《3rd》的开发中是否存在有意识的迎合特定玩家层的地方呢？整个《MH》系列中呢？

十本 完全没有考虑过为本作制定特定的玩家层呢。无论是《3rd》还是《MH》系列中，一直都是有着充满各种乐趣的地方以及帅气的男子气概的地方等等各种风格的部分共存不是吗？而这就是我们的答案。限定游戏的风格等同于限定游戏的玩家层，而这是与《MH》系列所不相称的。

一濑 令人高兴的是《MHP》系列拥有相当广阔的玩家层，无论男女从学生到成人，甚至有的时候是全家同乐，它受到了各个层次的玩家们的支持。普通的游戏大体上都会将目标玩家层限定为初高中学生等等，拥有这种明确的指向性。而《MHP》系列特别是从《2nd》开始，我们有意识的并不去限制玩家的层面，而是将做成任何人都能享受的游戏作为重点。 像是那些放弃目前被广泛接受的部分，而专门为了吸引这样那样某一部分的人群而偏移游戏的主旨的做法，相信目前为止从今往后都不会有。换句话说，抛开备受玩家喜爱的好评部分，而在其他部分添油加醋，结果上只会成为对以往支持我们的玩家们的背叛不是吗。因此有关这一点我们要坚定的保持原则，在此基础上《3rd》中加入了一些我们制作游戏的同时想要在里面玩到的有趣的东西。举一个简单的例子，本s次村子等采用与以往不同的和风样式，这就是一种在充实《MH》世界观方面进行尝试的新提案。

——既然提到了和风，请问本次采用和风的初衷是为了什么呢？

一濑 澡堂！我从初代《MHP》就想加入的澡堂！！

十本 一濑他没日没夜的唠叨呢。给我加入澡堂吧，加入澡堂吧什么的（笑）。

一濑 这个企划经过长期的酝酿，虽然《MHP》的时候就对如何加入澡堂系统认真的进行了考虑，但最终开发小组讨论的结果还是采用了料理猫厨房系统。 尽管如此我依然没有放弃想要在《2nd》中加入，到了《2ndG》的时候也是（笑）。《2nd》中作为没有加入结果，在集会所前面还留有温泉的遗址呢（笑）。

——说到底，为什么要加入澡堂的？

一濑 作为人的行动，游戏中有吃饭也有睡觉不是吗？而讨论到人们的日常活动中除此之外还有什么具有浓郁的生活感的时候，有人提到洗澡和洗衣服等等这样的方案。但是要在游戏中洗衣服果然还是有些困难呢（笑）。

十本 譬如洗衣猫之类的……（笑）。

一濑 虽然洗衣服是具有生活感的成分，但是想到如何在游戏中如何活用就……通过在游戏中洗衣服发动技能之类的果然不能算是好的方案呢。于是就觉得，比起洗衣服还是洗澡这方面更有实现梦想的发挥余地呢。一直无论如何都想要加入，经过这么多年终于梦想成真了。另外一方面和风样式也作为希望实现的点子提了出来。而这与澡堂这一关键词也十分相配，因此和风这一概念也得以拓展开来，同时以温泉为中心展开了各种各样相关的设想呢。

——从您刚才所说的来看，似乎也可以认为是为了加入澡堂才将风格定为和风的呢（笑）。

一濑 这一点倒也不能否认呢（笑）。虽然也提出了数个澡堂以外的主题，但是无论从拓展的角度上讲，还是突破口的角度上讲，果然还是距离生活最近的部分更容易展开联想的不是吗。

十本 这个不是很和谐吗。既靠近生活，又能给人带来正面思考效果的行动之中带有这种和谐气氛的。澡堂作为其中之一，马上就联想到温泉，进而衍生到以温泉闻名的村子。构思就是这样展开的。

一濑 刚才也提到了，和风也是我们想要实现的点子之一，硬要说是澡堂在先、还是和风在先，其实并不是那么容易分离开来的。不过大家提出的无数点子之中，这两个无疑是最相配的。

——继续谈和风的话题，看到《3rd》中的由库莫村令我感觉，与其说是和风，不如说是加入了很多的东洋要素。请问这里有以什么为参考的吗？

一濑 村子作为猎人的据点，是玩家必定会时常访问生活的地方，但是要做成江户时代小镇那样完全和风的布局是不行的。《MH》世界的风格本就是各种文化混合交织而构成的，正如猎人装备中既有西洋的甲胄也有具有民族风情的服装，总之应该是多种多样的。因此，若不能使这些东西融入村子的话，就会使村子显得过于突兀。所以虽然是以和风为主，同时也广义的加入了许多亚细亚圈的要素、中国以及东南亚等地的风格也混杂其中，才形成了现在由库莫村的这种氛围。

十本 这与同时具有寒冷地区各个国家当地要素的《2nd》相同。本次虽然是和风中加入东洋风格的样式，但是与迄今为止的《MH》是属于同一个世界的，为此而进行了平衡性的调整呢。

——说起来，在《3rd》的世界中由库莫村的经过怎样的过程成立的呢？可否介绍一下这方面的设定呢。

一濑 处于深山之中的由库莫村是由山中温泉发展而成的村落。设定中猎人们会为了疗养身体而经常光顾这里呢。由于四处飘浮着温泉的热气，会给人一种温暖而安心的感觉呢。

十本 而集会浴池外观中描绘的圆型标志就是由库莫村的标志。

一濑 《2ndG》的波凯村的标志是模仿太阳的形状，而这次的由库莫村则是以飘着温泉热气的枫叶为印象制作的。容易使人联想到村子的印象是设计的重点呢。

——深山中的疗养温泉的话，温泉中也会有野猴子出现吗？还是说会出现野生的受伤艾露猫来泡温泉的？

一濑 实际在那个世界中或许会有呢（笑）。 不过可惜在游戏中看不到这样的场面。

——进入温泉的时候可以穿着武器和装备吗？在宣传影像中看到的是围着浴巾的样子呢。

一濑 进入浴池的时候就会换成洗温泉时的状态了。

——我还以为莫非必须事先把防具武器脱掉才能进去的呢（笑）。

一濑 嘛……这个就要靠游戏中的猎人们在入浴前努力做到瞬时换装了（笑）。

——啊，关键的地方忘记问了。进入温泉会有怎样特殊的效果呢？

一濑 首先由于本作取消了料理猫厨房，而温泉就是作为替代它的要素。也就是说进入温泉后会得到和厨房系统类似的能力提升效果。所谓集会浴池，就是里面建有浴池的集会所，大家在进行做集会所任务的时候也可以积极地来利用。

十本 因为自己的房间就在集会浴池的旁边，虽然中间会有读取画面但是可以直接从房间进入浴池的。可以把它想象成房间和集会所之间的过道。

——原来如此。感觉变得非常方便了呢。对了忽然间注意到了，《MHP》系列的舞台似乎在山上的比较多呢。本作是由山间温泉发展而成的由库莫村，而《2nd》和《2ndG》则是雪山上的波凯村。是考虑到建村子一定要在山上吗？

一濑 其实这是个偶然（笑）。《2nd》的时候由于《2dos》中新加入了雪山，因此想要以那里为基础，考虑的结果是在山腰中建设的波凯村。而地形是考虑到《MHP》时的科科特村是地形平坦的村子，波凯村则换成了富于起伏的山村。这次的由库莫村的设计方向则与之相反，先考虑到了村子的中心应该有什么。由于这次的关键词是澡堂也就是温泉，于是决定把集会浴池的建筑放在村子中心。并且为了增加看上去的效果，将村子的形状设定为仰视集会浴池的样子。当然山间温泉这一印象也有不小的影响。所以虽然村子依然与山有关，但并没有在设定村子的时候特别的拘泥于以山为基础。

——《2nd》中的雪山给人以冬天的感觉，而这次《3rd》的枫叶则给人以秋天的感觉呢。是打算在不同的作品中表现不同季节的印象吗？



一濑 这其实也是个偶然（笑）。

——不过说起来《3tri》因为是在海边给人的是夏天的感觉呢。

十本 与其说是在表现四季，倒不如说是表现出了该作品的特色呢。

——感觉在《3rd》中，枫叶的颜色给人非常强烈的印象呢。

十本 这是为了突出《3rd》红色的主题颜色呢。另外作品Logo的背景的红色与村中建筑物的红色也是为了同样的目的。

一濑 突出作品的主题颜色这点是在企划的阶段就决定了的。想用自然色表现红色果然还是要靠枫叶最合适了。粉色的樱花在《MHP》中已经用过了。村子中的建筑也配合多用了红色涂装。实际上完全没有有意识的在给每个作品设定一个主题季节。虽然季节的概念本身在《2dos》中是有的，不过在《3rd》的系统中则完全没有触及到这些。过于强调红色和枫叶的话则会使和式优雅的印象过于突出，从而有违《MH》系列以往的气氛。因此红色的使用以及枫叶浓密的程度也是在开发初期经过很多尝试与调整的。

——说起来，将《3rd》的主题颜色定为红色的理由是什么呢？

一濑 我们想要找一种将《MHP》系列的主题Logo列在一起可以一目了然的认出是《3rd》的颜色。然后为了表现和风而在整体上调整游戏的色调时，想要改变一下以往《MH》系列中登场的村子给人的印象。考察了家用机版和掌机版的作品之后发现，没有被用过的正好只剩下红色了。而红色与和风联系到一起马上就让人想到了枫叶。于是就这样将设想联系到一起拓展开来，同时就决定了红色为主题颜色了。

——并非代表热情的红色，而是考虑到系列以往的色调与本作和风风格而决定的红色呢。

一濑 就是这样。除此之外，红色还有着驱邪消灾的意味不是吗。

——确实如此呢。感觉当地人的身上涂有红色的情况也很多呢。

一濑 村子特有的装备就是涂满红色的，作为主题颜色其他很多地方也都用到了红色。

——既然说起了装备，感觉本次《3rd》目前公开的装备很多也加入和风与东洋风的要素呢。其他装备整体上也有这种感觉吗？

一濑 这倒不是。猎人的装备并没有特别偏向于和风或是东洋风，整体上的平衡还是如系列往常一样的。

十本 和风与东洋风只是作为一个主题存在的。可游戏整体上还是延续《MH》系列风格的，这一点希望大家不要误会。

一濑 不过是村子具有这样的一种文化特点，而这个村子是《3rd》中猎人的据点，仅此而已。

——也就是说这不过是《MH》系列文化的一个亚种，作为另一种的不同的文化圈存在，是这样吗？

十本 没错。这个村子说不定一直就在系列所属的大陆的另一个地方，或是处于另外的大陆也说不定呢。

一濑 就这样以保持《MH》系列传统为大前提，《3rd》中的初期猎人装备包含了亚洲系的服装，尝试了和服裙裤、越式和服以及斗笠等要素。当然有着系列固有氛围的装备也依然保留着。

——譬如"猎人装"什么的，若是没出现或许才是令人吃惊的呢。

本（笑）。

——顺便一问，像是《2nd》中的初期装备——雪山装系列拥有耐寒性能因此在初期的任务中极为方便，请问这次《3rd》的初期装备又是怎样的呢？

一濑 那还要敬请大家期待好了。

——回到村子的话题，在《3rd》中农场将会变得非常大是这样的吗？

十本 明显会比《2ndG》中的要大许多。因为《3rd》中没有了猫厨房，因此与其相对的在农场中动了些手脚。

——再有，村民的人数也会比《2ndG》要多吗？

一濑 这一点我想应该不会有太大改变。

——那么游戏中还会加入类似《2dos》中与村民交流的要素吗？

一濑 我想这些会沿袭《MHP》系列的做法的。

将随行猫增加到两只的理由以及由此引发变化的频度

——回顾《MH》系列，例如像《3tri》的时候加入了以"水中战"为特征的新要素。那么本次《3rd》也会有类似的新东西吗？

一濑 作为《MH》系列趣味部分的发展型，《3rd》将焦点对准了随行猫系统。在《2ndG》中首次加入并且受到好评的随行猫系统这次将进一步得到进化，加入了很多新鲜的要素。基础部分依然继承了《2ndG》的部分，但如我刚才提到过的一样，这些要素都将针对《3rd》进行特化，无论是升级模式、技能还是雇佣方法，这些地方都将重新进行考量。

十本 刚才提到了是否有针对特定的玩家层，与之相关的我们很重视地模拟了各类玩家游戏时的状态。譬如一个人玩的时候会怎样，或是联机游戏的时候会怎样，初心者和熟练者的不同状况，以及二者同时联机游戏的情况，这些在我们制作游戏的时候都有考虑到。联机游戏的乐趣已经渐渐得到确认的现在，考虑到单机游戏也是必不可少的一部分，我们试图对这一方面的游戏性进行强化。而这正是为什么我们将随行猫增加到了两只，并且为它们加入了防具自定义功能的理由。经由这些令《3rd》中单机游戏部分的幅度得以更加拓宽。对于玩家来说，究竟是先强化自己的装备还是强化随行猫，有了更多选择的空间。

一濑 曾经听到有人说过在一个人玩集会所任务的时候感到难度很大，因此想要针对这种情况做一些改善。而由此想到的就是通过带领两只随行猫，以及为它们自定义装备这一点。换一种比较奇怪的说法，对于集会所难度的调整自身其实并不是那么困难。譬如把一个人的时候的难度定位两个人游戏时的一半，这种方法极为单纯而且简单有效。但是若采用这种方法，改变的仅仅是数据层面上而已，在游戏性上完全没有任何变化。因此我们想要找到一种另外的方法，而这就是对随行猫系统进行改善。本次由于可以带领两只随行猫，可以通过自定义将两只都装备上打击系武器，这样便可以加快使怪物气绝的速度，而打击与切断各一只的话则可以保证气绝的同时为猎人断尾提供帮助，于是游戏的幅度便大幅的拓宽了。也可以通过安排不同的随行猫技能，使其中一只专门负责支援，而另一只则负责全力进攻，这样的玩法也是可以的。通过这样，使一个人进行集会所的高级任务的时候，降低难度的同时增添更多的乐趣。

——本次《3rd》中由于随行猫增加到了两只并且加上自定义装备，和之前不同并非期待它们偶尔会创造奇迹，而是可以把随行猫作为同伴去依赖是吗？

十本 既然随行猫并非由玩家操纵，这种偶然性是必然存在的。不过本次由于增加到了两只随行猫，发生奇迹的偶然性几率自然会随之增加。测试阶段我玩过一下，带着两只猫进行任务的感觉使人可以非常安心的狩猎，而且它们制造奇迹的频率也非常高的。突然觉得这种奇迹发生变少了一看，啊有一种猫潜下地去了。而完全不发生奇迹的时候就是两只都潜了的时候了（笑）。

——果然，随行猫积累了一定伤害后会潜入地下这一点还是没变呢。

十本 除此之外，由于可以带两只猫，可以带着另一只强大的熟练猫的同时毫无顾忌的培养新猫等等，为游戏带来了更多的可能性呢。

一濑 随行猫是《3rd》很重要的一个部分，还请大家期待成品的效果吧。

以年末发售为目标开发小组将竭尽全力

——最后请对读者与玩家们说两句肺腑之言吧。

一濑 本作比起以往的《MHP》系列花了更多的时间开发，因此一定会为大家准备十二分的内容。从今往后开发会渐入佳境的，为了保证年末能给大家带来一个更好的《3rd》开发组全员都在尽最大的努力在工作，还请大家再稍微等待一段时间。

十本 正如一濑所说，本作在《MHP》系列中用了最多的时间来开发，当然其内容一定会值得大家期待的。以新感觉游戏的部分以及富于广阔游戏可能性的部分，游戏将满载这些要素，玩家将能以各种各样的方式达到满足呢，而这种选择游戏方式的自由度也将提供给玩家。为了今年末发售，开发组成员都在不懈的努力。而且发售之后也预定了很多丰富的活动，还请大家敬请期待吧。　□文/翅膀



疾风流言帖 vol.57

果然，随着E3的日益临近，各种各样关于E3展会上的传闻已经开始逐渐流传开来。其中最多的还是各厂商可能发布的大作情况，这次的五则流言中几乎全部与E3相关，而且有三则是游戏，两则是硬件。另外，关于索尼的后续掌机PSP2的相关消息也有不少，虽然有传闻说或许不会在E3上公开，不过相信索尼不会让大家失望的……吧？ □责编/北斗

50 可信度 CAPCOM将放大作 预定西方工作室开发

根据最近的SHACKS WEEKEND网站的广播，CAPCOM将在三个半星期后的的E3上"发表核弹级的大作"。广播主持人在节目将近结尾的时候说道"我不准备公开是什么，因为我不想让任何人疯狂"。

值得一提的是，就在这则广播节目播出的前一天，CAPCOM才刚刚宣布原创IP将不会再交由欧美制作室，而是全部由日本本部进行研发。也就是说，这款由西方工作室制作的"核弹大作"绝对不会是一款原创作品，那么就进本可以肯定会是一款大作的续篇了。目前的猜测主要集中在两种可能：一是由天剑小组NINJA THERORY开发的《恶魔猎人5》，另外一个就是前阵子透露过的经典游戏的NATAL续作。真相究竟如何，相信CAPCOM将会在E3上揭晓答案！

70 可信度 白色NATAL或现身 实机测试图网上公布

还记得本栏目前两期对微软体感周边PROJECT NATAL的报道吗？当时有数条相关流言，关于实机测试数据的那些我们先放到一边，这次就单单讨论NATAL的最终颜色吧。

去年E3上最初公布时是黑色的外形，今年早些时候，也曾有人将黑色的NATAL实机测试图片甚至是包装书照片发到了网上……不过紧接着没多久，又有人公布会有白色的NATAL与超薄版360同时发售。

就在最近，来自德国的游戏网站RTL的记者有幸亲身体验了一回微软的NATAL，在该网站公布的视频中，我们发现：微软的体感设备并非只是一袭黑衣，还有另外一种颜色的装束——白色！根据现有的情报，不论是黑色还是白色版的可信度都较高，微软可能会推出双颜色版本。

35 可信度 PSN将推增值服务 PSP2不会在E3公开

VGA 247透露的消息，表示索尼将在PSN上推出一系列收费服务，具体内容包括：E3将发表关于PSN增值服务的方案，不会对现在的免费服务有任何影响；一年的费用将低于50英镑；对每一个收费服务对象，每月提供2-4款PSN游戏供选择免费下载一款，发表类似于Spotify音乐连续播放应用程度（在游戏中当BGM使用）。

PSN的收费服务强调的是不会对现在PSN用户带来任何不利影响，仅仅是作为附加价值而进行的增值服务。

PSP2的相关传言如下：将在gamescon或者TGS正式发表，E3发表99%不可能；PSP2将有两个摄像头，一个在前面一个在后侧；有触摸屏幕，PS键保留；可能2011年发售，不仅仅对应Wi-fi，也有对应3G的可能；多个PSP2游戏正在UK进行开发；以明年初发卖为目标，4核Core Cell CPU。

65 可信度 E3流言：横行霸道5将在E3亮相 微软与索尼将再次争取本作独占

据国外媒体报道，业界专业的电玩调查机构EEDAR（Electronic Entertainment Design and Research，电子娱乐设计研究中心）的老板Jesse Divnich预测，Rockstar可能将在今年的E3游戏展上公布自己的大作《横行霸道5》。

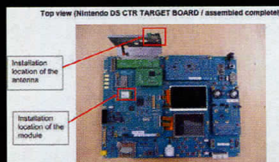
Divnich认为在E3展上你可能看不到什么演示demo，但游戏会释出一些信息，以表示自己的存在。"我想我们会看到下一款的横行霸道，我不认为会有什么试玩之类的，可能他们会透露一些暗示性的信息，我们还是坚持认为《横行霸道5》会在2011年与大家见面。"



我也无法预计微软或索尼试图拿到《横行霸道5》的独家内容，"他说道："微软为GTA4独家下载投了很多钱，不幸的是其他平台就很少内容，早在2004年，横行霸道就是一个巨大的品牌，但也只是相对而言，换句话说，双方都会争取独占，但最终多半仍旧是跨平台发表。"

60 可信度 任天堂提交的DS新主板原型图透露 极有可能将应用在3DS上的宽屏

任天堂的新掌机3DS自从公布以来就一直受到了极高的关注，这一方面是因为其DS后继机种的身份，另一方面则是"裸视3D"的新功能了。最近各种相关传言一直不断，除了夏普公布的触摸式3D液晶屏将被应用到3DS上应该悬念不大之外，另外一则比较可靠的流言则是前不久的一张DS新主板原型图。



这个DS新主板原形图是任天堂向FCC提供的，根据分析，这款主板很可能将应用在3DS上，并且按照该主板的架构，3DS的上屏幕有可能是宽屏。值得一提的是，按照任天堂方面的要求，FCC对这款主板的具体介绍将保密180天，玩家只有等到今年圣诞才能一探究竟了。不过3DS采用宽屏并没有什么好奇怪的，毕竟是大势所趋，现在连手机都恨不得一个比一个屏幕大，对游戏机而言，再加上其裸视3D的特性，必须有一定面积的屏幕才能达到较为理想的效果。

另外，日本游戏杂志《FAMI通》最近也公布了他们对新掌机3DS的一些猜测和假想图，从外形上看，与NDSL似乎相差也不大，至于实物究竟如何，估计E3上就会揭晓了。



"忍者外传3将会非常精彩！" 杉山芳树对续作充满信心

尽管还未公布，但是TECMO表示忍龙系列的第三作已经在孕育之中了，本作将是系列创始人板垣离开TECMO后的第一部正统作品。社长杉山芳树表示："忍龙是深受玩家喜爱、并且对我们来说很重要的一个品牌。饭丝们对该系列下一部作品的期望非常高。我们需要好好地'孕育'一下续作的开发计划。当我们正式宣布忍龙3的时候，它将非常精彩！"

——硫酸脸离开TECMO后的第一款正式续作，很让人好奇忍龙3会走什么路线？



竹内润：在三上阴影下压力巨大，不再担任生化6的任何开发工作

据说《生化危机5》小组将不再担任制作。竹内润日前接受XBOX360某杂志访问时表示："开发和销售生化5时压力很大，一直在三上先生开发的生化4的阴影下。无论如何，我们创造了这个伟大系列的新作，但是现在我们要尝试新的方向。从个人角度，我根本不想参与生化6的任何制作，我想要等二届奥运会过去，我才可能重新关注生化系列并且回归。"

——其实生化5小编个人认为还是成功的，不过其所承受的压力也是可想而知。



白骑士物语确认完结篇 只有二作，没有三部曲计划

近日，LEVEL5公司负责《白骑士物语》监督的楠田芳晃在自己的微博中发表了文章，表示今夏发售的白骑士物语2将是系列完结篇，并没有什么三部曲之类的官方计划："白骑士物语三部曲的说法一直在各处可以被看见，但是官方对于'三部曲'这样的话一句也见不到，这次要好好的完结呀！"

——虽然《白骑士物语》第1作曾被人称作是"雷骑士物语"，而且说实话确实有些雷，不过仍有不少支持的玩家，续作的表现倒也值得期待。至于楠田芳晃上面这段话，虽然看上去是否认，不过实际上并没有把话说死。



3DS将加强版权保护技术 岩田聪表示新掌机支持2D切换

任天堂总裁岩田聪近日在接受《福布斯》采访时称，和之前的DSi掌机相比，3DS的数字内容版权保护将会更加严格。虽然没有指出具体的保护措施，但岩田聪认为加快部署数字版权保护措施非常的重要，否则软件价值就凸显不出来。同时岩田聪还对外界对3DS的怀疑做出了回应，他表示，不喜欢3D界面的玩家同样可以尽兴的玩转3DS，因为3DS所用的显示屏（可能是夏普推出的裸眼3D屏）可以支持3D向2D的切换。

——3DS的盗版是一定会防滴，但我们也相信最终还是会防不住滴……恩，虽然听上去有些小人之心吧。



板垣伴信
游戏制作人，2008年7月1日从Tecmo辞职，现为英灵殿游戏工作室代表取缔役CTO。

Valhalla Freaks

对Valhalla美术的探讨 松井氏的独特美术观

我们的角色，生命在呼吸

——在板垣伴信身旁一直有一个人，他叫作松井宏明，我想知道他的读者应该不是很多，那么他究竟是干什么的呢？

松井 从前在板垣先生的游戏中主要担任美术的工作，与美术相关的东西呀，像是各种说明指导什么的，说起来还是比较困难的，但是我最擅长做的还是一些游戏的设计。做动画对我来说可是一件了不起的事，除此之外对于游戏的故事我也会参与研究，总之是与美术和故事相关的我都做过的。



——现在做的工作也和美术有关吗？

松井 现在是美术部的部长，听起来像是某所高校的部长的样子（笑）。身为部长，不再是做一些议案的工作，而是做一些指导。

板垣 对于松井的美术哲学，我还是想多了解一些。

松井 这……

——说回来您的美术哲学到底是什么呢？

松井 简单来说就是要让动的东西看起来像是有生命一样，静止的画面要有美的形状，像是感觉到生命在呼吸一样。如果是在互动性强的游戏中，一点触碰，一点操作都能让人感到一种亲密的感觉。

板垣 也就是说画面不只是在动，而动画也不只是动画，是要融入互动性，有生命的东西。

松井 游戏中的角色就像是我自己的影子一样，对于和NPC的对话的距离我都会好好考虑，务必要让游戏表现的更接近现实。

——板垣先生也是这么认为的吗？

板垣 当然喽！过去的作品都是由松井来担任这一工作的。抱着同样的想法，我们之间不说是100%的相互信任，99%是肯定有的。

板垣 如果做出来的游戏很棒，那才是最重要的事。刚才说到要把游戏做的像是有生命一样，这样说听起来总感觉有点天真。做一款成功的游戏才是最基本的标准。但反过来，想做好一款游戏却不是那么简单的事啊！首先要有正确的判断，然后顺着这种感觉走下去，弹指间的描绘何止十数年！有时想不通了，思考遇到瓶颈的时候也是有的。

板垣 松井的作品向来是注重客观性，画面给人的印象也是比较紧凑的。

松井 可能以前自己只是偏爱于自己喜欢的类型，等做了指导后才发现，“这样也很有趣呢！而不只是自己所追求的那样。”

板垣 这是个性使然（笑）。

松井 那种快乐恐怕也只有我自己才能体会得到（苦笑）。

演出中的艺术品

板垣 游戏中的动画也有物理动画的成分，这在我以前是非常喜欢的。从摇晃的胸部开始，诸如此类特征明显的描绘我做了很多。说到忍者艺术，我更希望是那种人体变得颤抖，血脉喷张的在空中乱舞，之后又徐徐落到地上的那种。做这种东西我是很陶醉的。

松井 利用物理特效做游戏动画可是板垣的最爱啊！

——现如今利用物理引擎制作游戏成为主流，那么板垣先生又怎么看待这一现象呢？

板垣 有些人不屑于使用那种技术，但是我却不这样认为，我认为好的技术就是要多多利用。还有些年轻人动不动就说“这个使用最新的引擎做出来的”，可是当我问到“是怎样一种游戏方式呢？”却什么都说不出来，这是很可悲的。不是说用了最好的游戏引擎，达到最好的画面效果就是一款好游戏，我想抱有这种想法的开发者有很多吧！为什么不将自己的价值观和独特美学付诸到游戏中去呢？这是现在游戏界的一种不好的潮流。所以说在简单物理引擎时期，尽管画面效果远远不及现在，却有着很多优秀的游戏作品一直流传至今。其实《瓦尔哈拉》就是秉承着这样一种信念制作的作品。

松井 物理引擎对于我来说完全是个未知的世界，由于我从未涉及过这种工作，一直以来，做动画只是靠自己的真情实感和自己对游戏动画的理解，这也是我和板垣先生离不开的原因，呵呵。其实也曾想过了解一下这方面的内容，可却总也提不起兴趣来。

板垣 松井是很厉害的。不仅对于动画要素的理解制作很到位，就连事件动画也做的令人非常钦佩。这点就连我的朋友北里龙次监督也非常赞赏，他说像松井这样的制作人是很少的。松井在每部游戏中的绘画足以出一本画册，而且我相信发售之后一定会大卖的。

松井 现在不比以前了，从前那种研究思考，还有恍然大悟的瞬间真是一去不复返了。

板垣 环境在变嘛！

松井 现在做游戏要考虑到游戏机的CPU还有玩家的承受力，这对于我来说太难了。



板垣 其实现在的游戏更多的是考虑到“粒”的效果，比如说《死或生3》中雷昂的结局，劳伦特化作沙粒消失在空气中就是这样。后来这种情况被北里的兄弟看到了，“像是这样的演算方式，要等到何年何月才能做出来啊！”这也是游戏最终延期的原因。结果最后出来的游戏与我心中期待的还是有所落差，但我还是想在规定的时间内让游戏达到最好效果的。

——对于以后，您还有松井宏明先生会有什么打算呢？

板垣 当初很多人都问为什么会选择独立出去，我的理由是“为了和伙伴们一起创造世界上最强的游戏”。我想要不断地制作出能够震撼全世界的游戏，来支持我的Fans的心灵，即使是后来人，也会对这些游戏从心底里感动。以后的我依然会坚持这一想法，这是我最初的决心，也永远都不会变。

松井 说真的，能和板垣一起共事是我一生的荣幸，我们是拆不散的结合体，没有了他，我的那些想法也不能付诸实践，也只有他能够理解我。对于未来，我会想着找回曾经的那份感动，带着年轻时的那份憧憬，继续做好游戏，在以后的游戏中，我会把人世间最真实，最透彻的部分展现给大家。当然，适当时候我会尝试学习一下物理引擎的相关知识的（笑）。

——最后，跟大家说点什么吧！

板垣 敬请大家等待我们未来的大作。

松井 我会把最真挚的感情放在游戏里献给大家。□文/翅膀


松井宏明
游戏美术设计师，英灵殿游戏工作室执行役员，现为美术部部长是板垣伴信的得力助手。

汉化专递 EXPRESS CHINESE

《最终幻想13》中文版首卖会

台湾索尼计算机娱乐宣布，为纪念《最终幻想13》繁体中文版的推出，将于5月27日在台举办"PS3 最终幻想13 繁体中文版 首卖会暨庆功宴"。

SCET表示，FF13繁体中文版是系列首款中文化作品，本作的推出可说是实现了许多台湾玩家长久以来的梦想，意义十分重大。为了让台湾玩家留下深刻印象，SCET特地邀请担任本作制作人的桥本真司与北濑佳范，以及担任监督的鸟山求亲自来台出席首卖会，与台湾玩家近距离接触。凡于首卖会排队购买本作或相关套装的前200名玩家，就有机会获得上述制作团队的亲笔签名。另外还有机会获得"FF13日本原装限量特典"，数量有限送完为止。　□文/北斗

←本月底27号就将在台湾地区举办FF13繁体中文版的首发纪念会。

PS3《小小大赛车》中文版

由United Front Games开发的PSP/PS3竞速赛车游戏《小小大赛车》，将由台湾索尼计算机娱乐（SCET）在6月份于台湾地区推出中英文合版。本作已于5月18日在北美PlayStation Store放出了PS3下载试玩版，供玩家体验。

↑本作还是非常有趣的，郑重推荐！

《小小大赛车》是结合游戏、创作与分享三大要素的休闲赛车游戏，玩家可以打造自己的虚拟分身、车辆与赛道，通过网络与全世界同好展开最多12人参与的狂飙竞速。SCEA除了宣布于18日放出PSN下载试玩版之外，还在官方部落格刊出一则趣味记事，由代言北美PlayStation广告的SCE阿里不达部门虚构的副总裁凯文·巴特勒（Kevin Butler）与正牌SCEA总裁杰克·崔顿（Jack Tretton）进行对战。

四款PSN小游戏发布汉化版本

除了上个月底的超大作《合金装备索利得·和平行者》之外，PSP上已经有很长一段时间没什么好玩的作品了，这也直接导致了PSP汉化游戏方面的推出频率大为减缓。例如上上期只有一款小游戏，上期更是一款都没有，本期倒是一口气发布了四款汉化作品，不过这些都是PSN上的下载小游戏。

其实这也是没有办法的事，毕竟巧妇难为无米之炊，估计现在许多汉化人员的精力全都投入到了和平行者或是DS上的DQMJ2上面了。这四款PSN游戏都是由索尼发行的，在PSN网络商店里提供下载，玩法也都非常的简单，所以汉化起来倒也不会多费事。近期感觉没游戏可玩的非MGS爱好者们，可以考虑下两个玩玩，无聊或是坐车的时候可以打发一下时间。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
拉面天国	基本完善	ACG汉化组
双人划艇	基本完善	ACG汉化组
甜点工厂	基本完善	ACG汉化组
爱神丘比特	基本完善	ACG汉化组

NDS，兔友汉化组的突然井喷？

这一、两个月来，NDS的汉化作品发布数量也一直不算多，不过这期兔友汉化组似乎突然爆发，又或者是之前就制定好的计划，总之基本上是集中在5月14日这一天，一口气发布了十数款NDS汉化游戏，不得不说还是有不小震撼力的。这些汉化作品中，有的是小游戏，当然也有质量不错的佳作，同时也有几款曾经由别的汉化组汉化过的作品。另外，ACG也发布了他们汉化的DQ9的优化版，当然有爱的玩家也可以继续死等天幻版。

←沙加2的DS复刻版中追加了许多新的系统。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
心灵泡泡	基本完善	兔友汉化组
Simple DS系列 第21辑：THE步兵	基本完善	兔友汉化组
极 美丽水族馆 世界鱼类 海豚和鲸鱼	基本完善	兔友汉化组
怪盗瓦里奥 THE SEVEN	基本完善	兔友汉化组
守护甜心：甜心旋律	基本完善	兔友汉化组
死神DS 4th：火焰来者	基本完善	兔友汉化组
小魔女之路	基本完善	兔友汉化组
沙加2 秘宝传说：命运女神	基本完善	兔友汉化组
赛尔达传说：灵魂轨迹	基本完善	兔友+FCU汉化组
Simple DS系列 第23辑：益智冒险 亚加利亚的骑士	基本完善	兔友汉化组
欢迎回来！小机器人！开心大扫除	基本完善	兔友汉化组
爱丽丝漫游仙境	基本完善	兔友汉化组
噗哟噗哟7	基本完善	兔友汉化组
龙珠DS2：突击！红缎带军团	基本完善	兔友汉化组
勇者斗恶龙9	汉化优化版	ACG汉化组

台湾微软亚太总监专访

——有计划将PROJECT NATAL整合到社群功能中吗？

史 目前还没有这方面的计划，不过我个人认为还是相当有潜力的。

——除了游戏之外，Xbox LIVE在北美也提供包括影片下载等服务，而这些服务一直都没有在亚洲提供，不知道亚洲玩家将来是否也有机会能享受到这些服务？

史 我们会持续替Xbox LIVE 增加新的服务，不过关于影音服务的部分，目前主要是卡在授权的问题，因此迟迟未能在亚太地区提供服务，目前我们仍持续洽谈研拟中。

——在经手与游戏厂商合作的业务时，让您印象最深刻的事情是什么？

史（大笑）这还真是个蛮难回答的问题啊！在与各家游戏厂商合作的过程中，最让我难忘的应该就是看着许多好玩的优秀游戏陆续在Xbox 360推出，像是Ubisoft的《分裂细胞：罪证》、CAPCOM的《失落的星球》、Rockstar的《横行霸道4》等。对我来说这真是个最棒的工作，能与众多热情的创作者合作，还能见证许多经典游戏的诞生。

——其中是否也包括台湾游戏厂商呢？

史 先前我的确曾经与一些台湾游戏厂商接洽过合作事宜，台湾有许多热情的的游戏创作者，不过很多都是从PC游戏的开发转过来的，因此对于游乐器游戏的开发并不是那么熟悉，希望之后能有更多机会合作，引领更多台湾游戏厂商进入游乐器游戏的领域。

——对于亚洲地区猖獗的盗版问题，微软有什么对策？

史 我们一直都有持续在监控盗版问题，并通过Xbox LIVE联机将使用盗版的Xbox 360玩家中的服务与功能死锁（小编注：也就是我们通常所说的"BAN机"了），基本上就是大家所知道的这些策略。至于盗版软件的取缔，就不是我们自己能执行的，而必须由各地的执法单位去执行，我们最多只是协助提供情资。虽然我们已经积极在遏止盗版问题，不过最终仍取决于消费者的自觉。

——亚洲市场的规模相较于欧美市场来说其实很小，微软后续要如何扩大亚洲市场？

史 基本上我们一向秉持"打造优秀平台让厂商出分发挥"的原则，不论是Windows平台或是Xbox 360平台都一样。从调查中我们也发现Xbox 360玩家中有80%同时也是PC游戏玩家，显示Xbox 360成功的将PC玩家导入家用机领域。2009年全球Xbox 360主机销售台数成长了30%，亚洲则是成长了44%之多，显示亚洲市场虽小但潜力无穷。



白騎士物語 ―光と闇の覚醒―

しろきし ものがたり

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：白骑士物语 光与暗的觉醒			2010年7月8日
	角色扮演	LEVEL-5	6980日元	日版
	蓝光	1~6人	720P	12岁以上

今夏白骑士新章启动！

发售日最终决定为7月8日！

本次将继续为您带来白骑士物语第二篇章光与暗的觉醒的后续情报。近日LEVEL-5终于公布了本作的最终发售日，定为2010年7月8日发售。除此之外包括发售初回限定特典的情报，还有继承前作通关存档的奖励要素也都逐渐明了。继上次为您介绍的前作的主角们与两位骑士以及一些新的技能，本期介绍的重点则是继续补完主角希斯娜公主与反派角色和剩下的三位骑士的情报，外加技能面的更新等等。

距离发售日还有不到两个月的时间，前作尚未完全通关的玩家们可要抓紧时间了，因为继承存档必须要有通关记录才可以的哦。那么让我们期待今夏白骑士的物语再次降临，正如左图中希斯娜公主所言，来为这场持续超过一万年的战斗打上终止符吧。 □文/翅膀

以雷纳德为中心的三角恋情

对于雷纳德来说，希斯娜公主是他从小到大一直憧憬的对象，前作中的冒险也是从为了拯救被谜之集团瓦扎德掳走的公主开始的，换句话也可以说是为了公主才成为的白骑士。而对公主来说，雷纳德既是自己的救命恩人，而且是一直以来不顾自身安危为了巴兰德鲁为了自己竭心尽力的国家英雄。加上雷纳德的青梅竹马尤莉，虽然暗恋着雷纳德却不得回报，只得在他身边默默奉献。本作中，担心雷纳德因变身白骑士而身体不断恶化的公主，与为了国家为了公主奋不顾身的骑士雷纳德，旁边看着这一切的尤莉心情又会出现怎样的波荡起伏。这样的三人，在白骑士物语光与暗的觉醒新章中又会演出怎样纠结的感情故事呢。愿三人都能有个完美幸福的结局。



↑为雷纳德的心情辩护的尤莉。



三人间交错的思念

↑尤莉偷偷躲在角落中偷窥两人交谈。

→公主不禁为了雷纳德的身体担忧。

あなたは 自分の体がどうなってもいいというのですか？

「请答应我一件事 战胜太阳王之后……请不要再变身成白骑士了」

巴兰德鲁王国的公主 **希斯娜公主**

现已走出前作失去父王的阴影，为了巴兰德鲁的和平而努力奋斗中，为与伊修雷尼亚帝国对抗，派遣雷纳德等人出使佛利亚公国。

新要素1 追加了全新的技能！

在本作游戏中，当角色成长时会得到技能点数，玩家可以将其自由分配，并以此来学会新的技能；之后只要装备对应该技能的武器，就可以在战斗中消耗AC或MP发动该技能了。这次来为大家集中介绍一下本作中新增加的几个全新技能。



部分新追加技能

升炎斩（单手剑）
以火焰之刃对敌人发动斩击的技能。

大爆裂弹（弓）
释放巨大爆裂箭的技能。

流星连弹（枪）
向前方释放大地之怒的范围技能。

叹息之河（精灵魔法）
在广范围内造成水属性超大伤害的魔法。

炎刃裂冲击（双手剑）
释放业火的强力范围技能。

旋风之舞（斧）
以疾风之刃将敌人卷上空中的技能。

巨人之痛（杖）
解放强力振击的范围技能。

G圣光（神圣魔法）
能净化一定范围内不死类敌人的光魔法。

格拉赛尔

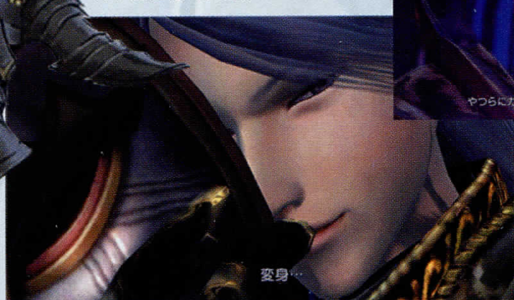
新生伊修雷尼亚帝国首领



「不要搞错了，雷纳德。一切不过才刚刚开始……」

神秘集团瓦扎德的总帅，太阳王的契约者。相信自己是皇帝马德拉斯转世，试图将全世界据为己有。一年前成立新生伊修雷尼亚帝国，对全世界发表宣战布告。

→以傲然的态度俯瞰众人的格拉赛尔，作为太阳王的契约者，拥有与其态度相符的实力。



无比强大的帝国首领

←格拉赛尔变身太阳王的瞬间，强大的力量将成为众人最大的阻碍。

嚣张而又冷酷的帝国将军



沙普尔

崇拜格拉赛尔的冷血男子



「呵呵……我想，你办不到的……」

新生伊修雷尼亚帝国的将军。只忠诚于强者，对于格拉赛尔强大的力量盲目信任并崇拜。头脑敏锐，为了达成目的冷酷残忍、不择手段。

新要素2 战斗中战术性的提高

当各位玩家在游戏中与大型怪物交战时，有时屏幕上会显示一种机会标志。这时玩家只要以特定属性攻击有这个标志的部位，就能令敌人姿势崩溃。另外游戏中还有达成特定条件就会进入飞行状态的怪物，以及距离的概念等也都是在本作中首次登场。看来这次能够体验到需要应对不同状况调整战术的充满紧张感的战斗呢。



破防机会

游戏中在战斗时会随机在敌人某个部位出现机会标志，而它们将分别对应"斩击"、"打击"与"突刺"等武器属性。玩家只要发动对应的属性攻击击中该部位就能令敌人姿势崩溃，使其暂时不能行动，此时就是攻击平常很难命中部位的绝好机会。



飞行的敌人

遇到飞行在空中的敌人的时候，只有使用远距离攻击才能够命中，所以必须使用弓箭或远距离魔法等攻击。在积累一定伤害之后就能令其从空中坠落下来。

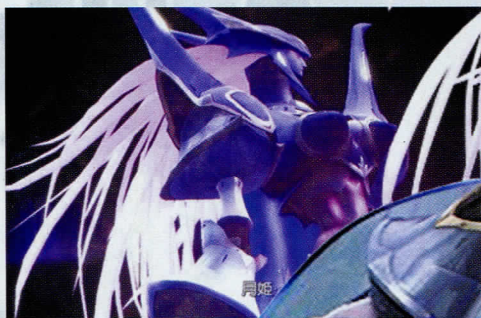


距离的影响

游戏中攻击的命中率会根据敌人与自己之间的距离而改变，因此使用弓或者魔法等后方支援型角色比较容易闪避敌人的攻击。

五位传说的骑士齐聚一堂 光明与黑暗的战斗！白骑士的世界迎来最终觉醒

本作承接前作，主角雷纳德的敌对神秘组织瓦扎德的首领格拉赛尔发表了新生伊修雷尼亚帝国的建国宣言，此后一年，伊修雷尼亚帝国军队的铁蹄让全世界的人们陷入苦难的生活，而且不只是前作的巴兰德鲁王国、自由都市古里德，连位于西方的大国佛利亚公国也受到波及。游戏战斗依然追求“真实”，华丽的动作，无论是角色还是怪物的动作都将接近真实。与此相对应的，非现实的巨大白骑士与巨大怪物就拥有了压倒性的存在感。游戏承袭前作设定加以扩展，同样以古代流传的人形兵器“骑士”为主轴，并出现了前作唯一一位未现身的骑士“月姬”，此外还有游戏中的最强存在——太阳王。



↑在前作中一直未出现的月姬，本作终于现身。本作中唯一的女性型骑士，莫非是阿斯凡女王转世希斯娜公主使用的？

传说的最终觉醒

遥远古代文明的遗产——“骑士”，传说在这个世界上一共有5位，而且当这5位骑士聚集在同一个地方时就会引发最终的觉醒。白骑士，黑骑士，龙骑士、月姬和太阳王，这5个传说中的强者又会掀起怎样的世界混乱？而这所谓的最终觉醒又是什么呢？随着故事剧情的进展，游戏的舞台也将随之扩大，在前作以旁观者身分参与冒险的玩家角色，这次将会在剧情部分有着更多的活跃场面。

月姬

现阶段契约者等情况一切不明，本作中唯一的女性型骑士。与使用枪剑等近战武器的其他骑士不同，使用弓箭进行远距离的华丽战斗。

太阳王

公认是最强的骑士，金光闪闪的黄金铠甲会让人联想到神的存在。战斗时用火焰之刃将敌人歼灭，具有压倒性的实力。与其他骑士相比，还有很多尚未知晓的谜团。



远距离攻击 飞行敌人的克星！



→弯弓搭箭的月姬。谜一样的女性型骑士，现在唯一了解她的主要攻击方式。



↑面对太阳王的雷纳德。作为结束一切的最终对决，二人之间又会迎来怎样的结果呢。

一万年前教条战争时代。当时，伊修雷尼亚帝国与魔法王国阿斯凡之间正爆发了空前绝后的大战。这场战争持续了许久，最后阿斯凡的女王死亡，帝国的皇帝也不知道去向。在双方未分胜负的情况下战争终结了。而这时，一位预言家预言道：大战并未真正结束，它将穿越时空在一万年后再次打响！到时候，王国的女王和帝国的皇帝都将再次转生为人，跨越一万年的时光再次对决。而现在，巴兰德鲁王国的希斯娜公主，她正是女王的转生。格拉赛尔则自称是帝国的皇帝马德拉斯的再生。于是，围绕二人的一场命运之战在所难免。

持续一万年的教条战争



↑黑骑士与龙骑士的战斗，虽然二者都拥有翅膀但地上战也是必不可少的。



黑骑士

由神秘组织瓦扎德解开封印的黑之骑士。能使用巨大的翅膀飞翔，在空中也能随心所欲地自在战斗。在前作的开头其契约者是瓦扎德的将军多雷吉亚斯，而本作中的契约者又将是……

新要素3 形形色色的技巧

本作中加快“指令圆环”的计量表的积累速度，这种改进使穿着行动不便的重装甲动作变得顺畅起来，同时加入利于战斗的超级装甲技能。此外游戏中还增加了新的回复方式。



超级装甲

“超级装甲”是可以弥补穿着重装备无法进行敏捷攻击这一缺点的技能。加快行动槽提升速度的同时赋予重装备上一定程度上回避体势崩溃的效果，在团队作战中充当肉盾将会非常便利。





坐下、祈祷

为感情表现动作中的“坐下”与“祈祷”动作中增加了提升HP与MP回复速度的效果等等。另外在故事模式中，NPC能够做出与玩家同样的动作。

初回特典与存档继承

只要玩家购买初回生产版的游戏，并将其内附的产品序号输入PSN网络商店中，就可以下载一套“白骑士变身装备”。其中包括白骑士的头盔、盾和剑，装备上之后可以直接以人类状态“变身”白骑士哦。

另外，拥有前作存档的玩家可以在游戏中继承右侧的项目。需要注意的是能够进行存档继承的只有前作的通关存档（有★标记）。尚未满足条件的同学努力发售前达成目标吧。



初回特典 变身白骑士装

本作可继承项目

- 化身AVATAR的外观
- 立体场景（收费道具和相关道具保留继承）
- 公会等级（不继承工会点数）
- 合成等级（不包括合成图纸生产履历）
- 所有金钱
- 包括装备品在内的所有道具（包括能力补正）
- 公会等级达到15级的AVATAR获得“达人之证”，12到13级的获得“熟练之证”。
- 满足白金奖杯条件的AVATAR将获得“白金皇冠”和“白金头饰”作为奖励。

第六位骑士 从光芒中出现的神秘骑士！

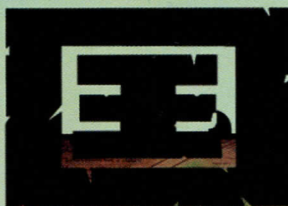
玩家的化身AVATAR会遇到一位神秘的女王宫研究员。而从她手中获得的道具突然发光，在光芒中出现了一位新的骑士！明明传说中只有五位的神骑士，那么这个骑士又是什么？而它的契约者又是谁？没错，就是我们的自创角色，玩家的化身AVATAR。这就是属于我们自创角色的第六位骑士，尽管形象和白骑士有几分类似，而其强度也同样以一敌百。战斗中同样会发挥极大的作用。





战斗中同样压倒性的强悍！

异世界三国资料与冒险剧

由LEVEL5、吉卜力和久石让共同合作的RPG游戏《二之国》将于今年秋季登陆NDS。本作将与“魔法师的魔法指南（**マジックマスター**）”同捆销售。参照这本魔法指南，玩家可以学习游戏中用来施展魔法的图案，不但方便玩家进行游戏，而且还将游戏乐趣带到现实生活中来。原来预定春季即可发售的这款游戏，如今延期到秋季，而且仍然是“预定”。相信喜欢这款游戏风格的玩家已经等得不耐烦了。那么就让我们来看看游戏制作方提供的这些游戏剧情，以及游戏中异世界的三个国家的一些详细信息吧。 □文/布丁

游戏中“二之国”的世界地图被公开啦！“二之国”被分为三个国家，分别被个性迥异的国王统治着。这里的格洛奈尔王国、巴巴纳西亚王国和博古帝国是奥利佛的主要探险舞台。在二之国和现实世界之间穿越，帮人们解决烦恼、完成奥利佛的心愿！形形色色的人物、丰富的剧情让本作十分值得期待哦！接下来就让我们来看看每一个国家的详细资料吧。



←受到路人指引！他说格洛奈尔的国王拥有非常厉害的魔法杖！



奇幻“二之国”的世界地图

NINTENDO DS NDS	本刊译名：二之国		2010年秋季预定	
	RPG	LEVEL5	价格未定	日版
	卡带	1人	容量未定	审查预定

1 格洛奈尔王国与喵达尔十四世

当你来到“二之国”，你最先造访的就是这个格洛奈尔王国。被青山绿水围绕的这个国家非常美丽，茂密的森林、清澈的流水给人“大自然”的感觉。在市中心的广场上，矗立着国王喵达尔十四世的石像。说到这个国王，是个整天就知道呼呼大睡、发呆打滚的家伙，国家的大臣们都为此头疼不已。国王在现实世界的“分身”其实就是奥利佛家附近的一只叫做弗兰克的家猫。









↑这个被绿色围绕的格洛奈尔王国是不是很美啊？城门的柱子上有鱼的图案，柱子顶端那个好像是猫的石像呢！

2 巴巴纳西亚王国 贪吃的女王卡乌拉！

这是一个身处沙漠的国家。城市是围绕着水源建立的。这个国家盛产一种叫做“巴巴纳”的东西。女王卡乌拉是个十足的贪吃鬼，饮食过度的症状越来越严重。再这么吃下去还要不要命了？她在现实世界的“分身”是牛奶店的老板娘雷拉，雷拉可比卡乌拉瘦多了！虽然看上去也是胖胖的女人吧。（笑）



←某个建筑内部。充满异样风情的小屋是弧形的，难道这里的圆形建筑很多吗？

胖到起不来的女王！



情首度公开！

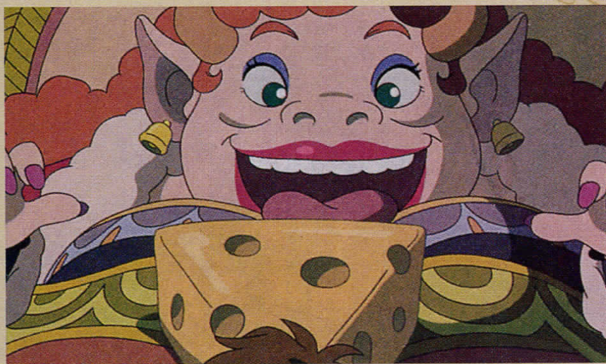
3 神秘的博古帝国

博古帝国是被法律条文死死绑缚着的钢铁之国。看上去还挺发达、严谨的这个国家十分神秘，有着异于其他地方的阴暗气息。统治这个奇怪的国家的就是给人民们制定了1000多条法律的布希登皇帝。他最讨厌别人说“好看”、“漂亮”，甚至讨厌所有美丽的事物。不过在他那张诡异猪脸面具的背后，是一张十分英俊帅气的脸！这个皇帝究竟是为什么那么讨厌“美丽”呢？









←巴巴纳西亚王国的女王卡乌拉用餐的样子，是不是看上去特别恐怖啊？







↑沙漠王国巴巴纳西亚的全貌，沙漠中的唯一那一点绿洲！到处都有牛角的装饰呢！

→这个猫头鹰形状的房子是什么呢？它的样子和巴巴纳西亚的整体风格格格不入啊！

Story

奥利佛所居住的荷特罗伊德，是一个到处都是汽车工厂的小镇。人们每天都过着悠闲的日子。某一天，奥利佛和好朋友马克打算试驾他们偷偷做的车子，晚上奥利佛确认母亲阿丽睡着后，就跑到河边的小路上试驾车子。睡梦中的阿丽突然因为心绞痛惊醒，发现了儿子不在家里。来到河边，她看到……



↓两人把沉重的车子推到路上，奥利佛戴上安全帽准备试驾。

Story 1 奥利佛与妈妈的悲伤分离



↑妈妈阿丽抱着刚刚清醒过来的奥利佛，周围的邻居们终于松了一口气。

车子的轮胎突然飞了出去，奥利佛掉进了河里溺水了！妈妈阿丽看到了令她震惊的一幕，她不顾生命危险下河救起了奥利佛。就在奥利佛睁开眼睛，闻讯赶来的邻居们都松了一口气的时候，阿丽因为心绞痛而突然断了气！奥利佛失去了一直以来都非常疼爱自己的妈妈，被打击得茶不思饭不想，一直不肯出门。他抱着妈妈亲手给他制作的玩偶痛哭，没想到……

Story 2 邂逅精灵西兹克

当奥利佛的妈妈亲手制作的玩偶沾到奥利弗的眼泪时，突然动了起来，还开口说话了！其实他就是平行时间轴世界——“二之国”的精灵，他被黑暗的魔道士施了魔法才变成这个样子的。奥利弗的眼泪解开了他的封印。西兹克说，如果奥利佛跟他去“二之国”打败那个坏家伙，也许他的妈妈阿丽就能死而复生了！因为阿丽在那个世界的“分身”是被坏人封印的先知智者阿里西娅。为拯救妈妈，奥利佛踏上了征程！



西兹克

←「二之国」的泪之精灵，他带着奥利佛进行冒险。

Story 3 向奇妙的“二之国”进发！



↑壮观的神奇大门里是一条长长的走廊，穿过这个走廊，就能到达“二之国”了！

进入在广场上打开的神奇大门，奥利佛来到了奇妙的“二之国”。穿过北方森林，奥利佛他们来到了格洛奈尔王国。这里的统治者是只会偷懒睡觉的喵达尔十四世。要用魔法就必须有魔杖，听说国王有很厉害的魔杖，但是穿着现实世界的衣服会被认为是可疑分子。奥利佛他们去商店买了“二之国”世界的衣服，换好衣服来到城堡找国王。希望国王能够帮助他们！

Story 4 得到魔杖的关键在现实世界？

穿上了这个世界的衣服，终于不会被城堡的门卫阻拦了。不过这时候喵达尔十四世正因为某样喜欢的东西被盗而烦闷的闭门谢客，看来想要得到国王的帮助，就必须先帮他找回那样东西。究竟是什么东西呢？西兹克说事情的关键或许在现实世界。于是他们回到现实世界找到国王的“分身”猫咪弗兰克，它因为喜欢的挖耳勺不见而郁郁寡欢。奥利佛帮它找到挖耳勺并给它清理好耳朵以后，“二之国”那边也发生了一些变化……



↑询问牛奶店老板雷拉后推测国王的“分身”就是她家的猫咪弗兰克！

CALL OF DUTY BLACK OPS

PS3 / X360	本刊译名：使命召唤 黑色行动		2010年11月9日
第一人称射击	Activision	59.99美元	版本
DVD/蓝光	1-16人	720p	审查预定

谎言终是谎言 并不会因为它们被记入历史之中而成真相

一直以来，使命召唤系列就是由Activision旗下的Infinity Ward和Treyarch这两家工作室轮流制作。其中，Infinity Ward担任开发的是1、2、4代以及两款现代战争；Treyarch担任开发的是3、5以及最近公布的“黑色行动（Black Ops）”。

如今，随着两位被Activision解雇的两位IW前主管成立新的游戏公司Respawn，大量IW骨干和员工纷纷离开转投Respawn。也许是为了稳固人心，Activision终于公开了传闻已久的COD系列新作，游戏预定于今年11月9日正式发售，登录平台除了X360、PS3和PC之外，还将追加Wii。

尽管官方只是公布了两段游戏宣传视频，对于游戏内容并无具体介绍，但是这两段视频已经足够我们得出许多有用的情报了。从第一段视频来看，本作的背景将是冷战时期！





↑游戏中的舞台除了越南丛林战之外，还将包括前苏联的雪原地带以及巷战等等。预告视频中就有我方成员身穿雪地装备并手持雪地战武器的画面。

硝烟弥漫，战场遍及世界各地！

以上个世纪冷战时期为背景

游戏主要描述了战争期间的一个名称为“Studies and Observations Group（学习与观察小组？）”的组织，他们将在越南战争中承担最秘密、最危险的任务。而且游戏场景还会穿插北极、古巴等一些冷战时期的热点地区。玩家投身越南丛林时将扮演MACV-SOG成员，专司敌后渗透、破坏、暗杀等不可告人的隐秘勾当。这也是本作副标题“黑色行动”的由来，第二段视频的宣传语也反复提及游戏中的这些事情都是不曾被记录在历史中的“真相”。

低空突入作战 高空跳伞



←高空跳伞镜头，此外还多次出现利用钩锁从窗外突入建筑物内部的特种作战场面。

大量冷战著名武器现身游戏中！

驾驶直升机战斗 全新体验



←乘坐美式UH-1A休伊直升机突入敌军基地，UH系列是美军在越战之中的主力直升机，损毁率也很大。

更加火爆的场面 黑色行动



→视频中出现了奥地利AUG、著名的AK家族中的RPK47甚至是美国高空高速侦察机黑鸟等冷战时期著名武器装备。

护甲能力&地图点亮致远星!

Xbox360《光环：致远星》Beta版测试引发又一轮“光环热”

HALO REACH

Microsoft于5月4日（美国时间5月3日）进行了Xbox360版第一人称射击游戏《光环：致远星》的Beta版测试。这次测试的是今年秋天即将发售的《光环：致远星》的多人模式。凡是购买过《光环3：ODST》的用户都有权参加测试，当然玩家还必须拥有Xbox LIVE 金会员资格。虽然本次测试的具体终止日期仍未由官方公布，但根据Bungie的官网消息显示，最短会到美国时间的5月19日截止，长的话可能进行到6月份。

从简单对战到各种攻防战一应俱全!

在《光环：致远星》的多人联机模式Beat版测试中，玩家可以选择喜欢的游戏模式。大致分为“Standard”和“Arena”两种。“Standard”是轻松对战模式，而“Arena”则可以通过榜单的形式现实玩家的战绩。

“Standard”模式具体分为“Grab Bag”、“Free For All”、“Invasion”三个小类。5月14日还增加了斯巴达和精英激烈对战的“Generator Defense”模式。此模式是否收入最后的游戏成品中，仍是个未知数。

首先来介绍一下“Standard”模式下的各种游戏方法。“Grab Bag”中有到地图指定地点获取旗帜的“Stockpile”、两队为抢夺一面旗帜而激战的“1 Flag CTF”，保护同伴手中的头盖骨的“Team Oddball”等战斗方式。“Standard”可以说是最能体会到多人联机对战乐趣的模式。斯巴达和宿敌精英对战的“Covy Slayer”模式当然也是必不可少的。战斗方式是在队员集合完毕后投票决定的。“Free For All”正如其名，玩家可以把全队所有成员当做敌人进行战斗的模式，在这里能够看到与“Grab Bag”模式截然不同的场面。“Oddball”则是8人抢夺一块头盖骨的激烈战斗方式。而要说最有趣的，应该是“Headhunter”模式，本模式下玩家打倒敌人则能够获得对方的头盖骨，而当你手里有头盖骨的时候，你的位置就会被其他玩家看到，从而使得所有玩家都会过来抢夺你的头盖骨。除此之外，游戏中还有其他模式可供选择，在此不一一列举了。



↑开启“护甲锁定”能力可以让你免受敌人的攻击，重力锤的攻击力不可小觑。

“Invasion”模式可谓是这次测试中的亮点。规则分为“Invasion”和“Invasion Slayer”。“Invasion”就是以进攻为首的精英和以防守为主的斯巴达之间的对抗。斯巴达和精英各自拥有不同的能力与武器，在地图上也会显示出攻击方或防御方的特殊武器掉落地点，能够反复挑战使这个模式使本作更加刺激。

最初是动力源的攻守。究竟该如何守卫2个动力源呢？游戏为斯巴达方准备护盾，这一方可以靠这个来抵挡精英的进攻。随后，斯巴达方撤退到基地周边，在那里进行战斗。战场不仅仅局限于基地内部，基地前的空间也可以进行战斗。并且开放乘物一架，更增加了战斗的乐趣。



↑→上图为夺旗大战，右侧则是精彩的“Free For All”模式。

战斗方式多样 一款游戏N种快乐

最后的战斗是在基地的核心区域，目的是驱赶精英或死守阵地。战车、战机均可使用，斯巴达方更有重火器可供使用。这种大规模的激烈战斗，可以说是《光环：致远星》独有的魅力!

“Invasion Slayer”并非攻防战，而是拼命向前冲的竞赛。在地图上会出现提示点，利用这些点来获取分值。在这个模式下增加了很多对应分值积累的武器。只要分值够高就能获胜。目的单纯，但过程刺激!

虽然公测中并未显示参加的人数，但能明显感觉到高分玩家多、享受战斗过程的玩家多。“光环热”被再次带动起来!

装甲能力与有效利用地图是制胜关键!

本作中的特殊能力“护甲能力（Armor Abilities）”，每次玩家牺牲掉后就能够选择了，每次使用都会消耗一部分能量值，而这个能量值会随时间慢慢恢复。

这个护甲能力能够让玩家体会到与“光环”系列的前作截然不同的乐趣。“疾跑”、“喷气飞行包”等特殊能力让玩家更能享受到刺激的战斗。

“护甲锁”虽然会让你无法动弹，但是在防御战中是绝对无敌的能力。当玩家启动“护甲锁”，战车的炮弹也不会对你造成任何伤害。“隐身”利用光学迷彩的原理让你从敌人的视线中消失，行动的越快“隐身”就会越快失效，所以最好用于埋伏战。

精英有一种叫做“回避”的独有能力。使用这个能力，能够让精英们拥有比斯巴达强更高的行动速度和更大的身形。武器方面除了套装配置，还有其他强大武器散落在地图四处。例如等离子炮、重型步枪等。



↑炫目的“喷气飞行包”！玩家可从空中飞下去攻击敌人，攻其不备!

地图上除已有的“Powerhouse”、“Sword Base”、“Boneyard”外，还会增加配合“Generator Defense”的“Overlook”地图。“Boneyard”是“Invasion”的专用地图，在测试版中，则作为“Powerhouse”和“Sword Base”的地图。

“Powerhouse”是中心地带有水源的开放式地图。设定为由这个水源来支撑水力发电站。不过水深只有脚面那么高，完全不影响行动。不过水源附近是非常容易把自己暴露给敌人的地方。水源周围的建筑物窗户都很少，是适合隐蔽埋伏的地点。

“Sword Base”地图是建筑物很多的攻防战胜地。而“Boneyard”是可以根据需要改变、适合于各种战斗模式的地图。

鉴于本次只是测试，所以开放的地图并不多。玩家如果对地图足够熟悉，就能够处于不败之地!

比对系列前作改进多多，加入录制游戏过程新要素

接下来为大家介绍一下本作其他不同以往的特点。首先光环系列中的护甲，一直以来是先受攻击，被破坏后HP受到伤害的设定。本作中更改为就算受到必杀，也只是护甲受损。当对方没有开启护甲时攻击是最好的。不过重型步枪是个例外，它的一击必杀可以打倒开启护甲的敌人。

在最具特色的“Invasion”模式下，同伴规则也是很有趣的。只要你的同伴还活着，你就可以在他附近复活，如果同伴死了，只要你稍微离开战场中心一点，就能让他在你身边复活，立刻继续合作。



↑玩家可用游戏中得到的点数个性化自己的形象。各部位形状、颜色均可改变。

在本作中，也加入了现在很流行的录制功能。玩家可以把自己的游戏画面录制下来，并在网上交流。对研究战术非常有帮助。

要查看上传的录像，只要下载一次即可保存住。不过录制极短的片段的话，重放有点麻烦，这一点希望在游戏发布时会有改进。

玩家可以通过录像来分析对方的行动，如何更有效的战斗、如何更好的利用地图、武器散落的地点等都能够利用游戏的录像来慢慢研究。

光环系列作为Xbox360的代表性游戏，一直以来都倍受玩家的关注。《光环：致远星》从公布之初就有忠实的玩家紧跟相关消息，Beta版测试更有不少玩家参加。丰富的战斗模式和新要素的加入，更是让玩家们兴奋不已。

经过介绍，大家对《光环：致远星》的正式版是否更加期待了？今年秋天大家即可享受到着无限的乐趣啦！□文/布丁

无尽的恐怖再次降临死亡空间
访谈制作人Steve Papoutsis

本次为您带来上周在伦敦对死亡空间系列制作人隶属于Visceral Games' 的Steve Papoutsis的访谈记录，由他来为您介绍EA恐怖射击游戏新作《死亡空间2》制作中的点滴。

——很多人担心新作中前作的风格将会改变。您对此有何看法？

Steve Papoutsis 我们力图使本作真正意义上成为第一作的延续。很多玩家喜欢前作就是由于那种环境所带来的恐怖气氛与紧张感，而我们计划在死亡空间2中将其以同等的品质重现。

本作的场景设定为一个太空城市，尽管您将在游戏中见到与前作大相径庭的环境，而其中的紧张感则始终不变。相信随着你看到更多的情报，一定会对其设定感到满意的。

——在得到玩家的意见反馈后，对于游戏平衡的调整想必一定很困难吧。有的人想要更多的恐怖气氛，而其他人则希望增加动作成分。你们将如何做到同时满足这些人的需求呢？

Steve Papoutsis 这个问题问得很好。我觉得对于开发小作来讲，积极听取多方玩家的反馈是极为重要的。我们会经常查看网页留言版中玩家的各种意见与交流，并且针对此在设计中进行各种不同的测试。以尽量满足玩家们对于游戏的各种需求。

我们制作本作的目标就是为了全面超越前作，这对我们来说非常重要。当然，给一直以来支持我们的玩家一份满意的答卷，这对我们来说也同样重要。

通过反复集中测试与展示征集意见，我们开发小组将最终验证哪些要求是正确的、可行的、应该被采用的，就这样将玩家的反馈确实的反映在游戏中。

——很多玩家喜欢第一作是因为它的恐怖，它会吓得你把灯关掉藏在角落里发抖。而我读到您的公司某位成员提到玩家们必须走出角落才能更好的体会故事，您可以解释下这是什么意思吗？

Steve Papoutsis 如果你的问题我没有理解错的话，我想我们在情节上的目标是为了使玩家们独自经历这种恐怖体验，并且享受那种战胜恐怖的刺激，然后他们便不自觉的想去挑战下一个故事。

本作依然会为了那些喜欢小说式情节的玩家们，保留文字、视频、音频日志等内容，这些对我们开发小组也是非常重要的。正是这些令玩家们一直支持我们至今，而我们会确保死亡空间2保持着前作深受玩家喜爱的一切要素。

——您觉得加入如果使游戏的动作加快会帮助玩家控制游戏的节奏吗？

Steve Papoutsis 动作问题是很多玩家都在关注的一个要素。这很有趣，因为很多人评价前作是恐怖动作射击游戏，而现在人们谈到动作要素是往往脱离这个恐怖+射击这个原本的设定的。之前演示中的减压和穿刺要素，它们是靠不同的机械操作的可以运用其作为杀敌手段，来改变游戏的节奏。

明显的当你射破窗子引发“减压”状态时，游戏就进入了另一个次元，这是将拥有更多的动作方式——这将确实的成为死亡空间，你将浮游在空间中，并在这个状态下和Necromorph战斗。我相信当玩家们看到这些时自然会明白的。

我希望大家明白的是死亡空间2并不是简单的“跑射”游戏，我们没打算做这种转型。为了胜利你必须节省弹药，并且时刻保持警惕，注意观察周围的环境，然而这时正是游戏节奏急转直下的瞬间，这对于任何恐怖游戏都是非常重要的。你不可能让玩家整个游戏中都保持紧张的情绪，那样他们会逐渐麻痹然后感觉不到恐怖。所以我们必须经常调整游戏的节奏，张弛有度的让玩家们感到恐怖，这是我们的工作重点。

所以，若是认为本作会转变为简单通过“跑射”实现的好莱坞式个人英雄主义游戏的话就大错特错了。无须担心，我们会将死亡空间2制作成前作的真正意义上续作的。

——与前作相比本作中Isaac有什么进化呢？

Steve Papoutsis 在Isaac身上我们正在尝试许多新东西。首先，我们让他开口说话了。由于在前作中我们觉得主角一直身处恶劣的环境中，因此他基本上少言寡语。而在本作中继续让他一言不发则感觉有点傻了。我意思是，他总要对眼前发生的事情发表些看法之类的。随着剧情的发展，玩家们自然会了解我们在新作中里为他加入声音的用意。

就像上一问题里我说的，他不会像好莱坞大片中那些孤胆英雄说出些陈词滥调的笑话或是其他的什么。在前作，Issac的发言量几乎为零，而与此相比本作中我们则会使其增加到两三句。我们并不打算令他像综艺节目主持人般喋喋不休，我们只是赋予了他正常的语言功能让他偶尔可以表达自己和进行交流。

另外一个进化就是我们让他露脸了，在新作里，Isaac的头盔可以收起。你可以不时看到他的脸，我们想通过这个让玩家更加了解他。

同时，对于增强操作性也是我们努力的重点。前作上市前公测的时候就有人提出操作需要更加的快速。玩家们感到操作不是很流畅，同时反应也不够灵敏。所以我们听取了意见，努力改进使其变得更好。于是在发售之前我们增强了移动和瞄准的速度，所以玩家们拿到的成品是经过听取各方意见调整过后的游戏。

现在我们在做同样的事情，我们力求操作更加的灵敏，瞄准会更加的顺畅，我们不想让操作变成阻碍玩家的障碍，尽量保证他们通过控制器做到他们想要做的事情。

我们的哲学就是永远不要让操作破坏了快乐。相反，要通过强化操作来使玩家感到控制游戏的快感。

——游戏会在2010年发售么

Steve Papoutsis 我们在尽全力的制作好游戏，当达到了我们可以达到的最高水平后就能上市了。 □文/翅膀



延续前作恐怖体验 舞台转战宇宙空间站

主角Isaac继续求生之旅

更加进化的恐怖场景

一本作的舞台从宇宙飞船石村号变为一座被怪物袭击的空间站，生活感与恐怖感同时倍增。

PS3 / X360	本刊译名：死亡空间2		2010年预定
射击	Electronic Arts	价格未定	美版
蓝光/DVD	人数未定	720P	审查预定



Story

アーランド王国时期，国家出现了很多成为骑士帮手的人们。几年以后，这种职业固定了下来，那就是冒险者，托托莉的妈妈就是其中的一员。可是她自从上次外出后，几年以来都杳无音信。托托莉和爸爸、姐姐十分担心。终于，托托莉决定为寻找妈妈成为冒险者，故事就从这里开始。　□文/布丁



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：托托莉的工作室 阿兰德的炼金术士2		2010年6月24日
RPG	Gust	7140日元	日版
BD	1人	容量未定	全年龄

当冒险者也需要许可证！



←国家对危险区分级控制，只有持相应级别许可证的人才能前往。扩大行动范围就要不断提升证件级别。



→提升证件级别的方法有：完成迷宫、研发未知道具、发现特殊地点地标、打败BOSS级敌人、完成委托任务等。所有行动都可能影响级别。

可爱的援护队帮助托托莉完成任务



战斗、调合、探索，你是不是忙得不可开交了？援护队可以帮你量产道具、收集材料。只要你给雇来的可爱琦姆（ちむ）足够的派，他们就会为你辛勤的劳动！最多可以雇佣5个琦姆哦！虽然派的需求增大了，但是也变得非常可靠呢！

调合的新元素 物品特性等级选择

成本核算模式是本作中引入的新元素，调合出的物品特性可由玩家自行选择，以此增加物品的价值。



←选择高等级特性增加调合物品的价值！

战斗系统的援护模式与华丽必杀技

新元素援护模式分为防御援护和攻击援护。当出现援护可能的选项时，玩家可选择希望保护的对象。防御援护可减少保护对象的HP损耗。攻击援护不但可对敌人造成多重伤害，而且也是必杀槽积累的好方法。攻击敌人即可积累援护槽，从而制造援护机会。





←吉诺的必杀技"オレ式アインツエル"，招式华丽，攻击力应该也很强，毕竟是冒险队伍中唯一的男生。



→天生怪力的美女冒险者麦鲁维娅的必杀技ガチンコメイデン。

个性可爱、外形艳丽 让人心动的托托莉



托托莉
柔弱内向但毅力超常

托托莉的妈妈是举国闻名的冒险家，但几年前就行踪不明了。托托莉性格柔弱、内向，学炼金术后慢慢变得有自信了。

成为冒险家的傲娇大小姐



米米
名门出身的她自大又率真

名门之后的她对自己的出身非常自豪。虽然待人非常傲慢，但内心其实是个异常努力、有点自卑又率真可爱的女孩子。

前作主人公华丽归来 美女教师帮助新人成长



罗罗娜
活泼可爱的炼金术老师

前作主人公罗罗娜在本作中作为托托莉的老师登场。性格没有大的改变，但既然为人师，就多少让人觉得可靠很多！

乐观向上的俊朗少年 托托莉的青梅竹马



吉诺
梦想成为最厉害的冒险者

吉诺是个拥有勇往直前的性格、思想非常单纯的男生。作为托托莉的青梅竹马，他似乎保护着比他小一岁的托托莉。

Wii与DSi超强联合怪物又来了！



NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙：怪物战斗之路 胜利		2010年7月15日	
	卡片对战	Square Enix	6090日元	日版
	DVD光盘	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

预定2010年夏在Wii上发售的卡片对战游戏《勇者斗恶龙：怪物战斗之路胜利》，最近Square Enix公司又有新情报放出。本作是街机上的《勇者斗恶龙：怪物战斗之路II 传说》的移植版。相对《怪物II》而言，本作增加了游戏性，特别是可以使用Wii的专用手柄来挥动“天空之剑”，发动致命一击，这一极具魅力的设定大大提升了游戏的爽快感。本作使用的“怪物对战卡”除了可以在战斗中获得外，还可以从《勇者斗恶龙：怪物》系列导入。□文/翅膀

暴强的会心一击……





战斗之路有你有我



↑利用DSi内置的摄像头读取《怪物》系列的卡片，从而向Wii转移发送的软件。

游戏中使用的怪兽卡片基本上是通过游戏过程来获取，不过如果有街机版的玩家也可以使用NDSi内建摄影机配合同步推出的NDSiWare卡片条码扫描软件，将手头上持有的卡片扫描传输到游戏中，使得可以一下获得很多老卡片，也可以剩去不少力气。官方预定会支持街机版1、2代所有的卡片。并有消息透露会同时推出手机版的卡片条码扫描软件，届时如果没有DSi的玩家也不用担心没有卡片扫描了。



多选择的人物造型 色彩不一样的绚丽

在本作中，人物可选择的造型会有更多种，无论男还是女，从头像到服装，尤其是头部细节的设定，真是充分体现出了制作公司的诚意。像是眼睛，头发，眉毛，将会有更多的样式可供玩家选择使用，此外，在游戏过程中还会有一些很难得到的“时装”，其中有些可是非常贵重的哦！右图只是其中的一部分。



少不了的家人和朋友，对战开始！



在本作中，玩家的存档记录最多可以制作4个。4个不同的存档，而且只需要一个游戏，通过Wii的遥控器手柄就可以在家里实现家人和朋友的大对战！此外通过任天堂的专属Wi-Fi网络连接就可以和所有网上的朋友一起来玩这款魅力十足的游戏，无论是对战也好，交流也好，能和远方的朋友谈论游戏中的乐趣是件多么惬意的事啊！



↑本作的冒险书最多可以做4个。和家人一起对战或是连机时少不了多存几个档。

→本作特加的模式全国勇者挑战赛，不过应该只对应日本。

对战不仅是朋友 全国勇者挑战赛

“锦标赛模式”游戏同时收集卡片

“锦标赛模式”是Wii版本作新加的要素，在战斗之路“龙神町”上，各式各样的角色因为战斗而都在此处集结。即使是第一次玩该系列的玩家，也能感受到巨大的游戏魅力。如果和这条街上的住人战斗的话，一旦胜利就会获得不菲的报酬。



华丽的战斗画面

→新的游戏换了游戏平台，利用Wii的强力机能，使得看惯NDS上画面的玩家一定会有所惊喜与心动。战斗时技能效果的渲染也突破了以往的简单的描绘。





强力对决终极上演 朋友间的战斗情谊

←本作不仅能在线上通过网络与远方的朋友对战，即使在线下也能和家人和朋友上演一出对战好戏，把自己培养的人物还有怪物拿出来征服对手吧！

固定时间内通关的最强通勤

主人公（男）

小太郎

主人公（女）

康娜

可以选择任意一位

主角与同伴们都是念同一所学校的朋友。在坐公车上学的路上，不知什么原因以勇者的身份被召唤，进入到了一个叫做“时光迪亚”的世界里去冒险，不知道还有没有其他的同伴呢？

这款游戏的操作方式非常简单明了，其中3个按键分别对应的是游戏中3个同伴各自用来发动攻击的，另外1个按键是3人同时跳跃的时候使用的。至于攻击方式的分配，主角是使用近身攻击，而后排的同伴们则是用枪或者魔法进行中距离或是远距离的攻击。大家的攻击各具特色，他们之间会互相配合。不仅如此，所有角色都可以按住按键不放，通过蓄力发出必杀技呢！

玩家设定好时间后即可进行冒险，游戏的最后会有Boss等待着你来挑战。它们可能是难缠的角色，而且Boss战中会有很多小怪前来助阵，能否战胜敌人将会影响到冒险的成果。除此之外，Boss会依照玩家游戏时间的安排差异，而具有不同的强弱程度。



←若选择不同的同伴，攻击方式也会各具特色，在不同的关卡，选择能够帮你快速通关的同伴是非常重要的。

成长要素一应俱全！



↑一从怪物身上会掉落魔法水晶，一旦装备上就能使主角的各种属性得到强化。宝箱中也会有魔法水晶。

整顿好各种装备



玩家可以在主城的商店里购买各种武器。武器依照种类不同，蓄力攻击的威力以及连击数也会有所不同，而主角也会依照装备武器的不同改变攻击的方式。

四人同时对战“时光斗技场”

在“时光斗技场”中，最多可以让四位玩家同时进行混战。玩家可以自由组合编队，打倒敌人获得最高分的队伍就算获得胜利，在此也可以使用时间事件以及按钮事件，使游戏变得扑朔迷离，也更具戏剧性，因此故事的发展也会变得无法预期。





PS Portable PSP	本刊译名：时间幻想			2010年夏发售预定
	幻想冒险	IDEA FACTORY	5040日元	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

时间也幻想小游戏有大乐趣

操作点阵图描绘的角色，在横向卷轴形式的关卡中披荆斩棘勇往直前的全新动作RPG即将隆重登场！这款游戏独具特色，在游戏中玩家可以自由设定冒险的时间，只要预先设定好游戏的时间，在游戏迷宫中与怪物作战和不断获得同伴，最后打倒Boss，这一连串的游戏流程与要素绝对能在你设定的时间内全部完成，不管是5分钟还是一小时都无所谓，可以说控制了游戏时间，你就可以控制游戏的全部要素，让故事的全部内容都可以自己拟定。其实在某种程度上，本作的设定与《勇者30》有点像，但相比之下，本作的设定更加自由，也更加人性化，如果把《勇者３０》说成是流程的话，呢么本作就像是自定战役一样。其实游戏的流程也非常简单，首先在主城购买整顿装备，接着设定冒险的时间之后就可以出发了。时间以1分钟为单位，玩家可以随心所欲的进行设定。冒险开始后，由于迷宫都是自动生成的，所以每次的构造都会不同。此外，如果同伴不同，剧情发展也将会有所变化。玩家也可以从敌人的手中取得道具来整顿装备，一切准备好后，就开始自己独一无二的冒险吧！ □文/翅膀

觉醒中一定时间内猛蓄力！

“觉醒”，事实上是身为凡人的主角等人的杀手锏。在迷宫内部，通过每一层所设定的小事件之后就能取得“楼层星星”，在玩家累积了5个星星的状态下就能发动“觉醒”。发动之后攻击力与速度都会大幅提升，演出也会更加强化。然而，经过一定时间之后就会恢复正常状态，这点需要特别注意。



↑右下角的小沙漏显示的是可觉醒的时间，沙漏变空后觉醒就会结束。

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

PS Portable PSP	本刊译名：皇牌空战X2：联合攻击		2010年7月22日	
	STG	NBGI	价格未定	日/美/欧版
	UMD	1-8人	记忆容量未定	全年龄

《皇牌空战》在PSP上的第二款游戏《皇牌空战X2：联合攻击》（Ace Combat X2: Joint Assault）将于今年7月22日发售。这个系列被称为最好玩的空战游戏之一。本作首次将游戏场景转移到现实世界，玩家可以作为私人军队PMC的飞行员尽享空战的乐趣。游戏故事背景是20XX年，全世界金融危机大爆发，玩家所属的“天蝎座α”飞行小队在空中进行实战演习时，突然遭到不知名的部队的攻击，空中出现的巨大要塞严重的威胁了东京，甚至是全世界的安危。敌方的袭击远不是恐怖活动那么简单，异常强大的军事力量让全球人民陷入了极度恐慌。国际联合政府组织了维和部队“IUPF”，而玩家所在的“天蝎座α”飞行小队也被编入旗下。一场全球大战即将拉开序幕！ □文/布丁

天蝎座α飞行部队重要情报人员 选择你满意的情报员一起战斗吧！



格雷厄姆 哈特利

负责天蝎座α的航空管制和作战命令传达的情报员。性格一丝不苟，坚持只传达正确情报。25岁的年轻情报员。



迈克尔 阿里纳

与哈特利一样是负责天蝎座α的航空管制和作战命令传达的情报员。拥有跟士兵一样强健的体魄，性格非常豪爽。



格雷厄姆 哈特利

萨拉是负责航空管制和作战命令传达的女性情报人员。她以认真、委婉的待人接物方式得到周围同事的认可。



羽泽京香

日籍情报员羽泽也是负责航空管制和作战命令传达的。她虽然年纪轻轻，但无论遇到什么突发状况，她都能冷静准确地传递情报。

游戏试玩即将放出 先行体验一级空战



←官网已经预告将于近期公布游戏的免费试玩版。玩家可抢先体验任务模式及多人模式。



←任务编号03，在新岛援助航空自卫队攻击敌人部队。同时进行两个任务是本作的一大看点。战况会互相影响。

战斗机也可自定义！



→玩家在游戏中只要满足某项要求，就可以对自己的战机进行改造了。从颜色到零部件均可更换，让战机充满个性。

联合突击完成任务



→任务编号04，援助陆地自卫队，击毁敌人在房总半岛的部队。陆空合作也是很有特色的攻击方式。

GRAN TURISMO 5 THE REAL DRIVING SIMULATOR

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：GT赛车5		2010年秋季预定	
	竞速	SCEA	价格未定	日版/美版
	蓝光	1-8人	记忆容量未定	全年龄

新车&新赛道不断加入GT5

《GT赛车5》的发售期一拖再拖，也许索尼是为了安慰等得不耐烦的玩家们，所以才不断公布游戏中加入的新车、新赛道，抑或这只是他们吊玩家胃口的手段。游戏正式发售之前这段日子里，引起玩家高度关注的是游戏超逼真的画面、车损的精确程度、犯规时的惩罚系统等。近日官方更公布了三条全新的赛道：纽北的Nordschleife、GP和VLN Circuit以及一条老牌赛道的信息。

日前在Auto Express更有新文章提到了《GT5》纽伯格林赛道将加入夜赛模式。这条德国的老牌赛道号称是世界上最难的赛道。24小时的耐力赛在长达20.74公里的“绿色地狱”上进行，着实给游戏增加了更多惊险与刺激。现在游戏还在不断增加新的元素，希望秋天可以顺利发售。 □文/布丁

山内一典德国比赛座驾将现游戏中！



→山内一典在德国的纽伯格林24小时耐力赛上，取得了19名的好成绩，他所驾驶的凌志LF-A将出现在游戏中，这个比赛模式当然也会出现！

轮胎抓地惩罚 游戏效果更加逼真



←车辆进入草地、沙土造成犯规时，轮胎抓力减弱，数个弯道后恢复抓力。

画面效果绝伦 给玩家真实赛车体验



→《GT5》的画面一直使玩家们津津乐道，官方还表示游戏将支持3D技术！

新型赛车挑战老牌赛道！





↑→纽伯格林赛道位于德国科隆市附近，是欧洲地区资格最老的汽车赛道之一。

车损精确度可达到螺栓大小



←制作人曾表示车损的精确度十分震撼。游戏时车辆碰撞造成的伤痕更加真实，充分体现游戏开发引擎的强大。

千万大作又出新章黑白来袭

《口袋妖怪》一直是任天堂的赚钱利器，新公布的《口袋妖怪 黑/白》更是有众多的新要素增加。本作游戏的舞台不再是关都(**カント**)与城都(**ジョウト**)地方，而是全新制作的新区域“伊修”(**イッシュ**)。被绿色丛林包围的自然环境中耸立着的现代大都会，是个人与自然相处和睦的地方，却有着各式各样以前没有见过的神奇宝贝栖息其间。“伊修”地方的中心是一个叫做“希温城”的城市。纵横交错的街道遍布其间，繁华之处很难想象有一个惊天大冒险将会在这里出现。

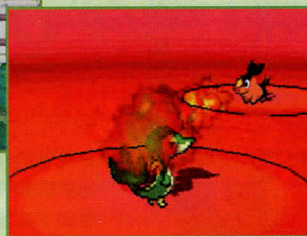
本作由POKEMON制作，预定2010年秋季在NDS上推出。　□文/翅膀





←走在林间的小女孩，轻盈的步伐，还有迎风飘摆的头发。

三属性妖怪齐集！



←火属性的新怪物「波卡猪」，对草属性较为有利。

→草属性的新怪物“茑蛇”，在面对水属性或者同属性的妖怪战斗时会占有绝对的优势，攻击力倍增。





←水属性新怪物“未熟丸”，对火属性怪物有相克效果。





拥有恐怖战斗力的妖怪 邪恶索罗亚全新登场



作为一款发行了“两个世纪”的游戏，每次发售新的作品自然要增加一些新要素，增加一些特殊妖怪自然不在话下。本次新加的两个“恶”属性妖怪“索罗亚”与“索罗亚克”的新特性“幻影”能在战斗中幻化为其他口袋妖怪模样，还可以利用对手的能力来攻击的“模仿”和能同时提升攻击力与命中率的“磨爪”。说到这款作品的魅力，却不是一般游戏可以比拟的，人气国民级，恐怕也只有《马里奥》可以与之销量一较高下。



←将异色版雷公、炎帝、水君输入游戏引发特殊战斗事件，战斗胜利后就能取得索罗亚克。

→恶魔索罗亚克的技能之一「磨爪」。发动时可同时提升攻击力与命中率，让敌人无法躲避。

ゾロアーク Lv50
ゾロア Lv50 108/108
あいての ゾロアークは つめとぎを した!



强力妖怪索罗亚克出现……



男主人公

长相与系列人物雷同，是从遥远的地方来到伊修旅行的男主角。长相稚嫩却总是给人一种成熟稳重的感觉，平时显得过于安静。

女主人公

相比男主人公，该女显得有点过于活泼，性格开朗，爱憎分明，应该连说话都会唧唧喳喳的吧！更多的信息，暂时还属未知。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：口袋妖怪 黑白		2010年秋发售预定	
	角色扮演	Nintendo	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

大口吃肉，大碗喝水，睡眠不足，游戏中毒！天气变热，容易上火！

闯关族的家



主持 布丁

初次见面，大家好！我是布丁！虽然我刚刚加入这个大家庭，但每天一有空不是哈哈乱笑就是给其他小编搞恶作剧。个人简介：怪蜀黍和宅女整合出的火星机械生命体，机体特点是电力充足、不耐高温、嘴馋。

在同学们的来信中看到有一种撕边儿打开的贺卡形式的明信片，我研究了半天大家究竟是怎么把回函放进去的。结果被屋里的其他小编鄙视了，说我这么简单的事情都搞不懂，内牛满面啊！看到不止一个同学用这种东西，让我想到了蝴蝶效应，随之就立刻想到了夜里和某人聊天时，他提及了一个同人组合Sound Horizon唱的感觉非常宅的歌，本来他只是要给一个人拷MP3和演唱会的，结果我被传染后截获了一张刻出来的成品盘，后来才发现我是第三个感染者。蝴蝶效应真厉害啊！

对游戏的"爱"大爆发了！

各位可敬的小编们好！本人已经是第二次给电软写信了。虽说第一次寄的信没被刊登出来，但这并不会打消我给电软写信的念头，反倒是促使了我今天写下的第二封信。

我是一位玩游戏机长大的90后，对游戏可谓是"情有独钟"，特别是电视游戏。以至于我对现在风靡多时的网游都不感兴趣。不知为什么，我对网游总是提不起劲玩，无休止的刷图，无休止的升级，恶劣的画面，糟糕的手感，都成为了现在网游的一贯缺点。真是搞不懂这么多沉迷网游的人。不是我对网游有偏见，而是从小就不喜欢。总是用不惯那陌生的键盘，还是喜欢拿着那舒适的手柄给我带来充实的感觉。从FC的《魂斗罗》、《马里奥兄弟》，到PS的《生化》、《寂静岭》，再到PS2、XBOX的《战神》、《光环》，直到现在PS3、XBOX360、Wii上的《合金装备4》、《最终幻想13》、《Wii Sports》，游戏也可谓是越来越兴旺。可作为一个游戏迷，看见周围人把游戏机当做小屁孩的玩意儿，对游戏机的思想还定格在小霸王的时候，我心里不禁有一阵愤怒，又有一阵孤独。

幸好我8岁的时候遇见了电软，"他"陪我走过了6个年头，"他"不止是一本书，更是一个朋友，会和我相伴终身的朋友。我长大后的理想是：进入电软编辑部，为下一代热爱电视游戏的游戏迷做贡献，让更多人爱上电视游戏！

好了！信也信完了，笔也没墨了，又投入到紧张的中考中了，明天还有我们物理teacher曹哥的考试呀！最后，祝小编们虎年快乐，也祝电软能够更加优秀，全天下的游戏迷都看电软！ ——贵州 许垚



布 不论是时间跨度方面还是游戏种类上，许同学都是相当的资深嘛！90后的玩家能从FC开始玩，着实让我吓了一大跳呢（感动）！许同学在信里说到对网游的一些看法，嘛，其实我对网游兴趣也不是很大，曾经玩过一阵子，但是我太抠门了，不肯在网游里花银子，于是就不了了之了。不过网游既然存在，而且那么火爆，也就证明它是非常有市场的，有很多人喜欢它。而且家用机上面，也不断在增强游戏的网络模式，要纠结原因嘛，我想是因为大家都很"寂寞"吧。与认识不认识的人们在网络世界里面一起玩儿，可以抚慰大家幼小的心灵吧！（……汗）其实我也不提倡自己一个人闷在家里玩游戏，能够和朋友们真实的聚在一起当然是最好，但因为各种各样的现实原因，网络成了大家碰头的首选了。

虽然我家里人没有把游戏定位在小霸王的程度上，不过确实也一样认为玩游戏的就是小孩儿，所以我就这样失去了长大的权利（哭）。不过话说，许同学是中考的年纪对吧，这个年纪的同学比较容易有"我已经长大了，不玩这种幼稚的东西了"的想法，不过这大概是暂时的，等到你和身边的朋友们到了20多岁的时候，就会觉得这些东西还是非常有趣的，童心是不可缺少的（狂笑）！想当初我就曾经认为自己"长大了"，把变形金刚和漫画书都处理掉了一部分，现在悔的肠子都青了！（想当初我的那些漫画都是精美的大开本，现在想买都买不到了，我还是折价卖出去的，真是亏死了啊！）

长大后想进入电软？当然原则上我们非常欢迎啦！但是把爱好变成工作需要有相当大的觉悟哦，"爱"不够的话，很容易梦想破灭的说。因为当人们成为"社会人"，想要坚持自己当年的梦想是很难的事情，除非你有做一个"非人"的觉悟，不然太容易随波逐流了。（深沉状，"喂，别拿这些你都不懂的东西吓唬人家！"）但是有梦想是非常棒的事，表扬一个！喜欢游戏的话，有很多相关行业嘛，也许等许同学工作的时候，中国的电子游戏业已经蓬勃发展了呢！

来信的最后，你给电软提的那些建议非常的好，因为还要刊登其他同学的来信，没办法把原文都显示出来，不过我有认真的看哦！你相当有爱啊，而且也蛮有想法的哦，不错不错呢！我们会加油的，所以你也要加油中考哦！（话说物理考试我一直是苦手得不行啊！）我们当然都非常希望有更多可爱的读者出现，不过"全天下"有点夸张了，哈哈~愿望是美好滴，未来是光明滴！

为了提倡低碳生活，没事儿大家就在家看看书、玩玩游戏吧！几乎每一天的休息时间，我都是这么渡过哒！

TNT.A 棉花糖心呵护游戏机！

近期因为手痒，还有我的360太旧，所以我就把360卖给了我一个BEST友，1900入手，1690卖出，时隔8个月，坏了两次，￥了。骗了不少，然后我将储存已久的钱加上卖机器的钱准备买一台 360的120G机子，来迎接MH边境的到来。

我想问一下各小编有没有出现这种事：某日，我在玩GTA3的某个摩托任务，玩了n+1次，过不了，但最后一次在临近终点时，被一辆无证的的士撞飞了，任务失败……一气之下，我把小P重重的摔在地下，结果小P的屏幕坏了，花了180多块钱才修好！经历过的人都很后悔吧！所以我在这里提醒各位小编和玩家，Don't try this！

最后祝电软各位小编工作顺利，不用为了工作而害了身体，电软越办越妙！ ——广东 Unco

看到数字我就立刻昏死了50%的脑细胞，10以上的加减乘除如果没有任何高科技设备的帮助，我总是会算不清楚（笨死你算了！）……所以我总是花不必要的钱，败家得很（罪过罪过）。就连吃快餐时都分不清楚到底是套餐便宜还是单点合算（买很多食品的时候）。所以买卖东西对我来说是非常麻烦的事情，每次我买游戏或游戏机，都一定要带着明白人！

像Unco说的这种惨痛经历嘛，我只有过相类似的，只不过后果并没有这么严重就是了。比如打街霸输给一起联机的人，通常都会把手柄重重的摔在沙发或者床上（出于安全考虑，不敢摔在地上）……睡觉前玩游戏，莫名其妙就睡着了，结果醒来的时候惊讶的发现它离我的胳膊肘就0.5cm，稍有疏忽它的屏幕就碎掉了，把我吓出了一身冷汗，2秒之内就完全清醒了……等等。其实我是很不爱惜东西的人，前几天刚把PS3弄得不读盘了（彻底杯具了！）。在此郑重的呼吁大家，用棉花糖一样柔软的爱心去呵护大家的游戏机吧~它们那么脆弱，我们那么需要它们（好肉麻啊……）。不过我并不喜欢给掌机加保护壳或者软套，总是觉得影响手感。鉴于Unco同学说了句英文，我也要说句英文回应一下：关于保护游戏机的各种举措，一定要坚决"Do it"！（我的英文也不是一般的烂啊，只能说到这个程度了……）



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 自觉性缺失着长大ing！

小白上次写信到家应该有差不多两个月的时间了吧，今天心血来潮就来写封信给闯家。现在倒数中考了。小白压抑住了拆开《电软》包装的欲望，将其放在床下的箱子里尘封。PSP已经从校外高手家里取了回来，……看到《战神3》发布还是令人振奋的，想起在《奥林匹斯之链》里，在太阳神殿内部有一台"电梯"，上升时强制战斗（打鸟那个），狂按O，一脚一只，奇迹般的达到40连击还有多！而且开场将士兵打到浮空，再按O，连摔！那感觉，尤其是最高难度，特耐打，狂蹂躏，BOSS一下打了1/3血，想起这些，一下子热血沸腾，战神来临，看奎爷弑神！……

因为5月准备发售《FF13》的官方中文汉化版，导致国内日文版的《FF13》价格大跌，是真的吗？是的话，小白会立即购入收藏。……



前几天刚中考体育，体育对于小白而言是苦手啊！……不知道小编们有喜欢的声优吗？小白喜欢樱井孝宏，就是给克劳德配音的那个。

最后，下次再见，应该会在中考之后写一封信，在公布成绩之后密切跟踪再写一封，为大家奉上小白人生第一次大考！ ——广东 小白·何振铭

说到战神我也热血沸腾啊（手舞足蹈状）！几乎在第一时间入手了游戏，没日没夜的搞定了它。游戏里面的场景设定和效果真是没的说，我个人真是觉得神到不行啊！等你考完试了之后，有机会一定玩一下吧（咳，激动过头了……）！在这个考试的季节里，看着大家都进入了倒计时，不由得让我也想起自己当年考试的那些日子，真的很佩服小白的毅力，我当初根本没办法控制自己不看杂志，不玩游戏，不看动画片。说来也稀奇，我居然也平安的长这么大了。（虽然没少挨家里的骂……）不能教你学坏，在这方面我是个反面教材哦！你还是要好好学习，天天向上滴！

至于FF13的事情，那基本就是肯定的啦，中文版出了的话，肯定日文版的就没有那么畅销了，安心收盘吧！樱井孝宏我也是很喜欢的。其实我喜欢的声优不是很固定，只要是有磁性的声音我都OK的。而且我还很萌可爱的女声，看来身体里真的住了一个大叔宅男。

考试加油吧！我们等着你的好消息！

TNT.C GBA是不可或缺的！

哇哈哈，终于给我找到了，初代的高达终于让我给找出来了。原以为只输入"高达"一词就可以找出，谁知道后面还要接上个"0079"。现在UC纪年的也快看完了。但我记得零羽哥好像说过还有一部什么来着。不是《V高达》，是另一部。

00原先是看第二季的，第一季没看。现在开始恶补。只不过这次玩高档下的RMVB格式的动画MP4吃不消了，老卡。真郁闷……从网上看到消息，SC DS two准备上市了。看过评测后感觉那叫一个强大。终于能在DS上涌slot-1玩GBA了。要不是估价二百多，肯定拿下，因为自己的AK2i太次了。还有就是AK2i的死机问题是查出原因了：触片不够紧。还好我人品还行，现在已经不那么容易死机了。最后，5月终于到了，喔呵呵…… ——广西 梁华毅

高达虽然我并不十分精通，但也略知一二吧。代零羽告诉你吧，除了UC季之外，还有G、W、X、SEED DESTINY几个系列，要是恶补的话，还有得可补呢！前路漫漫啊~高达的动画我看得并不全，不过高达的模型我很爱啊，每次逛街（基本上只去"宅人一条街"，看游戏和手办什么的。超久没有"正经"逛街了）看到高达的手办都走不动了呢（天之声："明明还很喜欢LOLI的手办，假正经……"）

SC DS two现在已经有卖的了，价格确实是200多大洋。话说我当时入手DSi的时候，也想着GBA该怎么办，虽然知道肯定是会有烧录卡能够直接运行模拟器，不过没想到等了这么久啊。想要玩GBA的呼声还是挺高的，以至于DSi不能玩GBA的那些日子里，有相当一部分人根本不考虑买DSi。

不过据官方称SC DS two是面向高端，可以理解为面向资深、重度玩家，毕竟轻度玩家可能还真对GBA没兴趣呢！这款烧录卡价格虽然真的挺贵，不过也许其他的烧录卡厂商也会开始出售类似功能的产品，到时候就便宜啦。但不知道还要等多久啊！我的AK2i也常死机，于是乎我愤怒的换掉了（超级没耐心）。现在用的烧录卡也不是很爱，基本好用而已，但是入手其他烧录卡，还真要等等，银库告急了。（哭）



闯关族、讲笑话（冷~）

孙女：爷爷，你是上帝创造的吗？
爷爷：是的。
孙女：爷爷，我也是上帝创造的吗？
爷爷：是的。
孙女：看来上帝的手艺提高了很多。

儿子：妈妈，我得了100分，您奖给我啥？
妈妈：十块钱。
儿子：那我先拿一半吧，我得了50分。——广东 Unco

问：十二生肖里最有钱的动物是什么？
答：牛。因为它有4个胃（Wii）！——山东 张中豪

A:你喜欢我哪一点？
B:我喜欢你离我远一点！
A:…… ——黑龙江佳木斯 杨兵

鲁迅，原姓周，有名周迅。

你怎么知道这葫芦里卖的什么药？难道你就是传说中的葫芦娃？ ——贵州 许垚

一日，一位马戏团团长接到一个电话。电话那边说："喂，你们这里要会说话的马不？"团长感到无聊，便把电话挂了。不一会儿电话又响了，团长一听还是刚才那个，于是又把电话挂了。没想到不一会儿电话又响了，还是刚才那个。团长刚要挂电话，那头说："靠，别挂电话了！我用蹄子按键我容易吗我？！" ——辽宁 李驰

276期回函中奖读者：黑龙江佳木斯 杨兵（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

总277期 2010年第11期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名
性别
年龄
职业
电话
QQ
外号
邮编
联系地址
E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面	□好	□一般	□难看
整体效果	□好	□一般	□难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、"闯关族讲笑话"版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、我们的故事——讲讲你与电软的那点事儿！

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到"原装MLB美国职棒大联盟球帽"及"PS2万花筒"。

7、你觉得PSP2会增加触摸功能吗？

8、对于即将举办的E3大展，你最期待什么？

9、你会在第一时间入手PS MOVE或NATAL吗？

大话电玩

你心目中最经典的老游戏是哪一款？

有无很想接触但一直未接触的系列？

最讨厌的一个系列，写一个就行……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

你问我答 有问必答

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

龙哥热线

第二百七十七期

最近突然心血来潮重新翻出诸葛孔明传将吕大傻张二傻等一干肌肉男全都念书念到90然后拉出去跟郭嘉周瑜司马懿对磕计谋的龙哥

Q 小弟在玩《北斗无双》，说实话，这游戏玩起来感觉节奏太慢了，打个小兵都得费半天劲，要不是因为我非常喜欢北斗神拳，估计早玩不下去了，现在正痛并快乐着。比较痛苦的就是角色的练级问题，不管是刷技能点还是要完成那些成就里的杀敌数量，都很难啊！请问龙哥这游戏里有没有什么可以推荐的高效的刷级关卡和地点呢？多谢多谢！（天津 拉奥）

呵呵，你的话让我想起了小沛跟我说的一故事：他去鼓楼买盘那天，发现店里一堆人都跟那等着拿《北斗无双》，互相问一问，才发现所有人全是冲着北斗神拳去的，没有半个无双饭，嘿嘿……言归正传，这游戏的战斗节奏确实太慢，要正儿八经的练估计非得让人吐血不可。经研究，想要使能力达到上限就必须有7000以上的杀敌数，所以练级的时候建议将刷技能点变成刷杀敌数，斩掉几千人之后技能点自然也就够了。推荐**サウザ**-的幻斗篇最终章，因为任务进行到第一次击败**マミヤ**之前，无败北任务而且无NPC打扰，然后只保留左边的2个兵点，其余都灭掉，这样一次可以刷30个杂兵，不全灭掉的话就只能刷20个。开刷前记得装备以下技能：攻击之才、防御之才、生命之才，刷的时候最好先把头上带旗的兵引到旁边，这样就能安全的刷了。虽然一口气刷个几千人也是挺费时间和枯燥的事情，不过相较于其他方法，这个办法已经算是相当有效率的了。另外，最好不要一次刷5000人以上，有人曾经在刷了六千多人后按START键时出现过死机的情况……

Q 看了之前杂志上的外国杂志的09年度游戏颁奖，发现360上的《蝙蝠侠·阿甘精神病院》评价挺高的，还拿了好几个大奖，于是买回来玩，发现真的还不错。说起来，我对蝙蝠侠的理解全都是从电影上看来的，特别喜欢黑暗骑士里的小丑，演得太赞了！这次在游戏里面发现还有个女小丑，请问这是怎么回事？她和小丑之间有什么关系吗？龙哥能不能稍微讲讲这个角色呢？（辽宁大连 张方）



女小丑也就是"Miss.Joker"，本名Harleen Quinzel（海琳·昆茵塞尔），曾经是位心理医师。其最初登场于1992电视版的蝙蝠侠卡通，由于大受欢迎，于是最终在粉丝们的呼吁下在1999年8月出了她个人的漫画特刊。在游戏中，女小丑被设定为疯狂迷恋小丑的可悲女人，原本是高谭市知名的犯罪心理学权威，被阿甘精神院特聘为病犯心理顾问。身为心理及精神科医师暨研究者的身分及好奇心使然，海琳对高谭市传奇罪犯"小丑"有着极高的兴趣及征服性，她花了许多的精神和时间去研究小丑，却苦无结果。后来更未经相关单位许可非法去研究小丑的精神状态及心理世界，没想到与小丑的相处和日夜研究的时间累积，海琳不知不觉爱上小丑，更犯险帮助小丑逃狱，后来被捕入狱，撤销了医师执照并被认为也是精神异常患者，从此开始她的犯罪生涯。海琳疯狂迷恋着小丑，并将自己打扮成一个传统小丑的造型，对小丑的那盲目爱情是她的唯一弱点，小丑并不爱她，只是不断反覆的利用她，并一再舍弃她。后来小丑对海琳感到厌烦，把她绑在一个火箭上射走，重伤的海琳侥幸遇到毒藤女艾薇而获救，并被强化了体质和能力，甚至对大多数的神经毒素免疫。艾薇和女小丑的关系有点"同志"的嫌疑，不过女小丑最爱的仍然是小丑……

Q 我最近在玩《雇佣兵2》，虽然有年头了，不过反正近来无事，于是拿来玩玩（5元党的好处……）我想问一下龙哥有没有什么快速赚钱的方法？除了自己手头拮据之外，主要是发现有一个成就得挣到十亿块钱！这也太扯了吧！（重庆 杨军）

龙哥个人感觉这游戏里赚钱最快的一个方法就是去反复挑战直升飞机驾驶员的"Winching Challenge"任务。这个任务是全部队员挑战任务中最简单，而且因为赌注也是最大的，所以最适合赚钱。任务的目的很简单，在指定的黄色圈内，将红色的工具箱放到指定的高度。想要轻松完成这个任务的话，可以在上直升机前将箱子用脚踢出圈外，这样就不会阻碍放集装箱。7米的高度只要垒高旁边的三个集装箱，再将红色工具箱放在顶端就可以完成；垒集装箱时不用降低直升机高度，箱子的重量本身的重量就会将直升机慢慢往下拉。然后就是放的时候可以用阳光投射的影子来对齐，按十字键的左键是放下钩子，再按就是脱钩。这个任务只要反复玩，赌注就可以不断的提高，直到最高的5百万一次。用这个办法就可以很快赚到大笔银子和解开那个成就了。

Q 龙哥好，我最近终于买了一台Wii！现在在玩英文版的《赛尔达传说·黎明公主》，有一些问题希望龙哥能帮忙解答：1、炸弹、弓箭和钱袋的上限怎么升级？2、我发现在沙漠右下角从吊桥传送回大陆后会露出一个洞穴，进去后是个很多层的迷宫，请问这个是什么？3、钓鱼游戏只有一种鱼饵可以选择吗？4、心之碎片都分布在哪？（广东顺德 梁彬）

1、炸弹上限可以升级三次，第1次是在第二个迷宫过后，在KaKarko村子的炸弹商店购买；第2次是在Zoras domain宫殿中的河床上，用水种炸弹把岩石下的Goron救出后入手；第3次是帮助River Canoe小游戏的主人把河道上的岩石清理后入手。弓箭第1次升级是在海德拉城镇东侧的帐篷里参加STAR game的奖品，完成第一级；第2次升级同上，不过是完成第二级。钱袋的升级时在海德拉城镇东南角上，将捉到的虫子送给Agatha进行钱袋升级。第1次升级是抓到1只虫子，第2次升级时抓到全部全部24只虫子。2、那个迷宫完成一定程度层数后，会在各地的泉水中出现精灵：完成10层会在Ordon泉水中出现精灵；完成20层会在Faron泉水中出现精灵，进入需要齿轮；完成30层会在Eldin泉水中出现精灵，进入需要铁球；完成40层会在Lanayru泉水中出现精灵，进入需要控制棒；完成50层洞穴会在全部泉水中出现精灵，并且可以装满一瓶大精灵的泪水，作用是增加攻击力并且补满血，进入需要双手钩。3、不是，鱼饵有许多种。在钓鱼的商店中，门口附近桌子上用主视点观看会进入滚珠小游戏，每次玩需要花费5块钱，通过就会奖励10块。完成每个级别后，出门再进入就会有新的一级游戏。游戏一共有64关，完成1-8后就会得到青蛙鱼饵。这个鱼饵对钓深水鱼非常有帮助。如果将64关全部通过。就可以随意选择任何一关进行游戏，并且每次通过第8-8关的时候，主人都会将你的钱袋填满。另外，在钓鱼店的牌子后面，可以用狼的形态挖出虫子，用瓶子装起可以当作鱼饵。花钱参加钓鱼游戏后，首先吊到Hylain Pike、Hyrule Bass、Ordon Catfish这三种鱼。然后在池塘的东南角用Bobber鱼饵将重型鱼饵钓起。不过要确定钓上来的时候主人不在船上，不然她会将这个鱼饵拿走。4、收集心之碎片有个简单的办法：在海德拉城镇的东南有一个占卜室，每次10块钱，占卜时询问她关于爱情（love）的问题。她就会给你看一个画面，这个画面中就会藏有一个心之碎片。

Q 我听说《最终幻想12》中有什么"第14只召唤兽"，是不是有这回事？如果是真的话，该怎么收？我好容易才收集齐了13只召唤兽，前阵子无意中在网上看到这个帖子，希望龙哥回答！（广西桂林 易波）

绝对没有，绝对是谣言！《最终幻想12》中只有13只召唤兽，即黄道12宫和蛇夫坐的戒律王。在该作中，由于世界观设定的缘故，FF系列之前的正统召唤兽，例如**シヴァ**、**バハムート**等全部都不会再登场，而是成为了FF12中

众多飞空艇或是战舰的名称，取而代之的则是符合松野泰己构架庞大イヴァリース（Ivalice）世界的召唤兽。登场的召唤兽出处基本上都是源自在FFT提及的12宫圣石设定（少许不一样），如持白羊座圣石的魔人ベリアス等；而其中一些形象则沿用了FFTA种族守护神兽的设定，如六翼的天使アルテマ等。据说，神为黄道十二宫创造了彼此相对的"光の异形者"和"暗の异形者"，在FF12中登场的召唤兽基本是黄道12星座的"暗の异形者"，而与之相对的"光の异形者"并非本作的召唤兽，只是游戏设定资料。从设定上来看，这些"暗の异形者"因为持有强大的力量向神挑战，失败后被神将其灵魂和肉体加以兽印而封印。兽印，据认为即打败他们时，出现在水晶中的图案，暗の异形者根据此图案成为与之签订契约的召唤使的仆人。关于这些暗の异形者的传说，被ン・モウ族的族人代代相传。第十三只召唤兽蛇夫座的戒律王ゾディアーク，拥有压倒性的攻击力，不过移动速度却很慢，并不适合运动战，在小范围内战斗就没有问题了。

Q 我玩的是Wii版的《怪物猎人3》，之前一直是在单机玩，感觉Wii和PSP比起来在联机方面还是不方便啊。以前玩PSP版都是可以很轻松的和朋友一起联机，现在Wii要联机就好麻烦，龙哥能不能说明一下如何在Wii上与人联机玩怪物猎人3？还有就是，这个游戏联机的话好像需要什么点数？具体该怎么买？在国内能不能买到？（湖北武汉 张鹏）

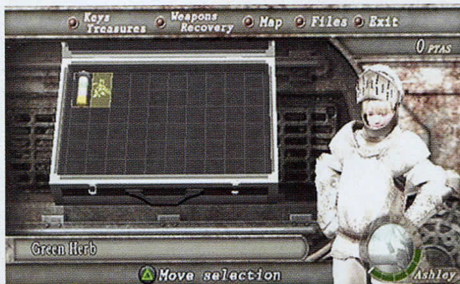
联机的话，硬件方面最好去买一个无线路由器，设置起来会比较方便。如果是无线路由器，Wii上只要能检测到你的路由器信号就可以，不用做详细的设置——当然，个人还是建议你先设置密码，不然你家附近就有可能会盗用你的带宽。神卡和盟卡之类的也可以用。首先神卡要设成"无线基站"模式，只要你的Wii能够检测到神卡信号就OK了。如果检测不到的话，进入机器的网络链接里面找到神卡的设置，给它分配一个局域网IP地址（例如192.168.0.1），不要和你自己的机器IP冲突，掩码255.255.255.0，网关填写你机器的网关。然后进入Wii的本体设定，进入网络连接，地址获取改成手动设置，第一项给Wii也设定一个IP地址（192.168.0.2）；第二项子网掩码一律255.255.255.0；第三项网关写神卡的IP：192.168.0.1。之后的DNS和机器上的一致就可以了。MH3的联网是包月性质的，30天800点，60天1500点，90天2000点。 点数用完了可以去购买。如果你有支持VISA的信用卡，可以直接在WiiSHOP里面充值购买。如果没有信用卡的话，可以考虑去淘宝购买，这儿的价格水分比较大。另外，这游戏还有20天的免费期，从你第一次上线玩MH3开始计算。

Q 有个《宿命传说2》的问题请教龙哥，就是在水上城市地下室的那个谜题，我都通关了还不知道该怎么解开。看提示好像是什么不吉之证，我看了下道具栏，现在只找到5个，还都是无意中找到的……（河北石家庄 郑军）

这个是比较经典的问题了。水上都市地下室的谜题是"宿命2"的隐藏迷宫，想要进去的话就得收集齐分散在世界各地的15个不吉之证才行，其大部分都隐藏在地图的小黑坑中，需要用ソーサリースコープ使宝箱显形。以下是15个不吉之证的所有分部地点：沙漠大陆カルヴァレイス的火山地带，被熔岩包围的陆地，在理想乡附近；猫人村附近，在海得鲁贝鲁格北边的山上；东南方向海域的吃豆小子的像上，需要从旁边的小岛绕过来；雾之大陆西边的莫艾石像群旁边，需要从里内村开始，一直到坑道的西南出口达到；莫艾石像群旁边，在大陆的西边；艾格雷特上方的大湖；海德鲁贝鲁格所在大西南方，大陆东南方向的孤岛；阿库阿拉比里恩斯领主馆西边陆地陨石痕迹边缘；里内村东边岛群上，有一半被雾笼罩的小岛；地图西南方向海域的孤岛，地图上没有表明；切尔奇的小屋；东南方群岛上；雾之大陆东北方高原上；雾之大陆东北方山边；神之卵最下层。不吉之证共有3种形态，分别是ブラックダイア、ブラックパールー和ブラックコーラル。收集齐全部的不吉之证后进入隐藏迷宫，在尽头打败BOSSマグナディウエス后得到主角的最强武器和ジョニーの乐器。

Q 请问PS2版《生化危机4》中阿什莉的那套像是中世纪骑士盔甲的服装应该怎样打出来？（河南南阳 李凯）

南阳？好地方啊，说起来，最近新拍的三国，里面曹操的声音实在是让人很无语……阿什莉的那套盔甲是PS2版生化4新增的隐藏服装，入手条件是将PS2版新增的ADA篇通关一遍。这套盔甲其实是《魔界村》中亚瑟身上的盔甲，让阿什莉穿上之后就会处于完全无敌的状态。敌人对她的攻击，虽然看起来阿什莉被打中了，但是HP却丝毫不减，就算让里昂用火箭筒轰她都造不成一点伤害。而敌人想将她抱走的话甚至会因为其所穿的盔甲太重而不堪重负被压倒在地，很搞笑。如果让阿什莉在近距离用狙击枪瞄准她面部的话，她脸上的面罩就会盖上，如果是远距离瞄准的话，虽然面罩不会盖上，但仍然还是无敌状态。最后，如果让阿什莉穿着这件盔甲进行版面切换时，她还有可能会摆出健美的姿势，实在是非常恶搞。



Q 1、《战国无双2》中直江兼续的LV4级武器我一直拿不到，请问有什么方法很方便拿到武器？2、《战国无双2》中杂贺孙市的无双模式我已通关，隐藏人物也打出来了，但为什么杂贺孙市的外传我还是不能选？虽然是老游戏了，还是希望龙哥帮过忙。（浙江湖州 周明明）

1、直江兼续的LV4武器"神直昆御剑"获得关卡是在"上衫征伐"战中，困难度选择为难。获得的条件是击破伊达政宗、本多忠胜、服部半藏和稻姬，并且在敌输送队出现前味方所有同伴不能出现败退（这个是关键，否则敌输送部队不会出现）。具体流程上，等上杉景胜在地图右上角出现后，立刻与其汇合，触发护送景胜至海津城的任务；之后将来袭的敌人，包括伊达政宗解决掉；护送护送上杉景胜回海津城后，敌方出现援军，与地图中部最左边的本多忠胜接触，发生忠胜击破的任务；解决本多忠胜后，立刻前往位于地图中央击破服部半藏等人；之后再前往稻姬所在的南东岩，干掉稻姬，敌输送部队出现在地图中上部偏上一点的地方，会向上方撤退，赶过去解决掉即可。2、杂货孙市的外传的出现条件是其本人的无双演武模式通关加伊达正宗的无双演武模式通关才行。

Q 请问《牧场物语》GBA男生版中下矿场最快的方法是什么？还有教堂里右侧的门怎么通过？（江西萍乡 李晓峰）

下牧场的话其实可以用S/L大法，每下一层先记录再找楼梯，找到后就读档去挖，每下一层前还得存档防止没楼梯。这样一来，虽然操作复杂许多，但是能够确保一直向下挖了。还有，要想下255层的话体力非常重要，前100层都有黑草可以恢复体力，之后就要靠自己身上带的药了。所以如果想255层圆满的话，之前一定要多带点自己调和的体力全恢复的道具（也可去医院买），如果力之果实都拿得差不多的话就不用担心了。教堂右侧的那个门，需要和教堂牧师卡特的好感度达到一定程度以上后，秋天再去教堂就会发生时间，然后就可以进去了。提升牧师好感度的方法主要是多送油给他。

Q 看这期杂志里讲掌机和手机的那篇专题特稿，里面有说诺基亚以前推出的专门玩游戏的手机，叫做N-GAGE。我因为接触游戏比较晚（前年底才开始看电软），以前只是听说过这个手机，这次看到特稿，想要了解一下它的情况，虽然不是说想买，毕竟都是老手机了，不过温习一下也不错嘛，还望龙哥成全！（湖南双峰 谢金成）

N-GAGE当初是于2003年10月份上市发售的，作为诺基亚意图在游戏领域分一杯羹的产品，单就硬件性能来讲算不错的了，不过也许是为了避免正面与任天堂冲突，诺基亚将N-GAGE定义为"游戏手机"，不过正是这种模糊的定义让其一直夹在掌机和手机之间两面不讨好——玩家们不会将其作为首选游戏机，而单就手机性能而言其又没有太多亮点，所以关注它的更多的是好奇心重的少部分玩家，市场也很快就证明了N-GAGE的失败。2004年5月，距离N-GAGE上市不多短短半年多的时间，诺基亚就匆忙推出了改良版的N-GAGE QD。与N-GAGE相比，QD的确在许多方面多做了改进，尤其是最为玩家们所诟病的外形方面，和N-Gage相比，QD体形更小，更便于握持，外壳有两种颜色，一种是经典的银灰色调，一种是明亮的橙色色调，显得更加活泼；除此之外，N-Gage QD使用了有橡胶质感的塑料机壳，加上外圈的白色橡胶护持，具有更好的手感和抗震性。其他改进包括N-Gage必须关机后才能更换MMC存储卡或是游戏卡，而QD则可以在开机的情况下即时更换MMC存储卡或者游戏卡；QD使用的圆形方向键使得其玩起游戏来比一般手机方便得多了。不过非常可惜的是QD取消了对MP3的支持，不能用MP3作为铃声，这点是最让人遗憾的。尽管QD比起N-GAGE来有着不少改进，但是其在软件支持方面的不得力、定义的模糊都注定了其在游戏领域无法获得好的成绩，而N-GAGE发售仅仅半年就推出QD的做法在游戏界是非常忌讳的，诺基亚N-GAGE系列的失败是早就注定的。

Q 我玩GBA上的《黄金太阳》1代，刚出来时的那个神殿里拿到的一个火珠有什么用啊？我打通了游戏也没用上它。是与隐藏迷宫之类的东东有关吗？（山西大同 同舟）

你所说的那个"火珠"在游戏中其实是没有实际作用的，如果你在玩游戏时有认真看过剧情的话，应该知道"黄金太阳"世界中的万物是有地、水、风、火四大元素所构成的，主角所在部落的使命就是守护封印了这四大终极力量的太阳神庙。不过在游戏开始，由于主角和沉迷于研究炼金术的那个老头的好奇心使得他们闯入了封印四大元素的神庙内部，之后在同伴被尾随而来的那几人胁持的情况下迫不得已将代表地、水、风三大元素的"珠子"拿到交给了他们，不过在取最后代表火元素的"珠子"时因为神庙即将崩塌，那些人没有等拿到手就闪人了，才被我们保存下来。游戏的目的也就是重新找回被他们抢走的三大元素之力，令开始崩溃的世界重新恢复平衡。



电软夏季家常菜教室 翅膀教您如何做沙拉

入夏，天干气燥，想必各位看官多少也会有些食欲欠佳吧。那么今天就为大家介绍一款夏日清新凉菜——凯撒沙拉，漫画中是为了与游戏联动，实际上是没有猴的嗯。传说这道菜诞生于19世纪20年代美国加利福尼亚州与墨西哥临近的小镇提华纳一处名为“凯撒宫殿”的旅馆，故因此得名。一天为了迎接一位地位出众的不速之客，店长将厨房所有的东西七拼八凑成了一道菜，这就是凯撒沙拉的雏形。正如它最开始是由各种材料七拼八凑而成，其样式并没有特别的拘泥。大体上需要培根数条，土司面包数片，煮鸡蛋若干，莴苣、紫生菜、黑橄榄适量，其他等等根据喜好食量自行调整即可。调料包括橄榄油、黑胡椒粒、沙拉蛋黄酱、果醋等少许，准备好之后适当调理混合在一起就可以了，很简单吧。

咳咳，貌似本次的内容大幅跑题了？不过题目本就是料理教室应该没问题……你说题目本身就跑题了？好吧，那就当做跑题好了。　□文/翅膀

RED DEAD REDEMPTION

基本操作		
功能	PS3按键	XBOX360按键
上下马/功能触发	三角键	Y键
马上观看周围情况	圆圈键	B按键
跳跃/攀爬	方块键	X按键
加速跑	叉按键	A按键
射击	R2	RT
瞄准	L2	LT
马上减速停止	R1	RB
持枪或者空手状态切换	L1	LB

PS3 X360	本刊译名：荒野大镖客			2010年5月18日
	动作冒险	Rockstar Games	59.99美元	美版
	DVD/蓝光	1-4人	17岁以上	720p

本作为担任《横行霸道》系列的RockStar倾力制作的西部风格的动作设计游戏，游戏的背景以美国处于开发期阶段，完全荒野般的西部氛围。系统方面则完全承继了《横行霸道IV》的高自由度、爽快操作、任务推进主线流程等。经过实际游戏感受，在各方面不输于《横行霸道IV》的前提下，更突出来力量、狂野、爽快的特点，绝对是一款不可不玩的佳作。

EXODUS IN AMERICA

非常类似《横行霸道》的开场，主人公被2名政府官员押送到了火车，通过谈话得知，主人公名为John，他接受了任务，需要去逮捕2名在逃的罪犯。奔驰的火车上，RockStar字幕缓缓展现，随后到达新的城市Armadillo，主角走下火车，游戏正式开始。

根据系统提示，向着黄色提示点移动，按住A键不松可以跑动，连续按A可以持续加速，LS控制角色的方向，在游戏画面目标点附近可以看到目标地点上面会有个黄色的叉。

进入酒馆剧情中和目标人Jake寒暄后，对方说已经安排好了赶路用的骏马，跟着他走到拴马处，按Y按键上马后，LS控制方向，随后按A按键可以加速奔跑，一路奔驰跟Jake边聊边前进，途中会出现提示按B观察地面的野鹿尸体。到达目的地，Jake离开后，操作主人公进入类似城堡场景，剧情中，主人公叫喊出了Bill，并且表示自己来这里并非要杀了他，Bill当然不相信，事情已经不像从前，这里目前是Bill负责，随后当主角要拔枪的时候，不幸被其他守卫开枪击倒。随后主角被陌生人拯救。



NEW FRIENDS OID PROBLEM

主角醒来的时候发现被一位农场女MacFarlane救助，并且帮助他叫了大夫治疗枪伤。两个人简单对话后，农场女继续她的工作，主角为了感谢对方的救命之恩，决定帮这位善良的女子作些事情。操作主角走到提示点MacFarlane处，跟随她走到马旁，上马继续跟随，途中对方会导游般的介绍村子的设施给主角，按住B可以奔驰中观看。

来到提示点，按X键拴好马，走到MacFarlane的家里，剧情中到了半夜，主角被MacFarlane喊醒，跟着她出门上马来到农场田地，按Y下马后走到田地附近，用枪射击田中的野兔。全部清除光，随后上马跟着MacFarlane前进，击毙小地图提示的红色点的野兔，快速的奔驰射击非常爽快。击毙全部的野兔后，任务算是完成了。漫步返回提示点按X拴好马回屋休息。



屋内会提示，靠近床按Y键可以休息同时存档以及更换服装，目前来看主角共有13套服装，时间经过6个小时，旁边的箱子内可以存放物品更换武器，据点内的商店和武器店和医院，可以购买武器道具以及恢复等等。

前往MacFarlane Bontie的住处，剧情后会进行一场赛马，沿着火把路线跑，连续按A键可以使得马加速奔驰，但是要注意，马不是赛车，有自己的脾气，连续过多的A键会让马把你扔下去。所以要控制好A键的节奏，只要保持领先就行了，当然落后对方一定时间内赶到目的地也算完成。完成后会增加名称Fame。

前往村外的M提示点，用大地图可以看到，在目前所在村子的西面– Marshel Johnson 处。一段长途的奔驰后到达提示点。剧情中，John答应帮助Marshel Johnson 解决他的烦恼事情。

系统说明

这个游戏的基本单元都是任务形式，无论是主线任务还是分支任务，都是以开启任务，执行任务，完成任务的形式来推进游戏的。游戏中除了任务之外，玩家还可以在各个城镇进行迷你游戏，本游戏中的迷你游戏种类繁多：扑克、五指、马蹄铁、夜巡逻、赏金榜、比拚拔枪等，游戏的规则相对都比较简单。在游戏中取胜就可以获得金钱作为回报。

同GTA中的汽车的地位相同，《荒野大镖客》中的马地位显著，获得马的方式多种多样，可以通过驯服野马来获得，也可以在商店直接购买。马的品种参数都不尽相同，比较有影响的主要就是速度和气力槽的长短。

游戏的主人公是一位曾经入黑道，而因为家人的关系打算过普通平淡的生活，所以他与政府合作展开了自己的旅程。游戏中完成任务数除了会获得金钱作为报酬，还会提升主人公的声望（Fame）和荣誉（Honor），该参数影响到主人公能够购买的商品种类，以及在这个虚拟的游戏世界中，其他角色对于你的态度。其中，荣誉要特别注意，因为射杀无关的村民或者随便搜查别人的房屋或者调查尸体而被发现都会降低这个参数。

游戏中共有13套服装，除了剧情发展自动获得的几套服装外，其他的服装都要完成一定的条件步骤后才能够开启，随后前往裁缝店购买获得。换服装需要在自己的住处内进行，大地图中绿色提示就是主角的休息场所，类似于GTA系列的SafeHouse，调查床可以存档或者更换服装，调查房间内的箱子可以存储取得道具。

游戏中除了正常进行的任务外，在主人公前进途中还会遇到种种突发事件，比如路人的钱财被抢，向你求助；或者一位行人病倒在路旁，需要你的帮助，这些简单的事件通＊常非常容易完成，但是却能够获得非常珍贵的荣誉（Honor）参数值作为奖励，所以建议大家遇到了危难人士一定要尽力帮助。

Political Realities In Armadillo

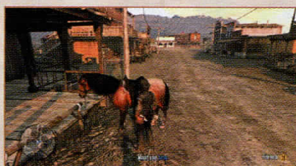
出门跟着Marshel走，到达提示点，看着追踪目标人离去，这里需要跟随该人。系统提示通过方向键吹口哨召唤自己的马，跟随着老警长，前进一段距离后发生剧情，被敌人发现了。随后是一场枪战，与老警长左右夹攻全灭敌人后任务完成，获得Fame 90。

Justice In Pike's Basin

返回 Armadillo，还是找Marshel Johnson，正说话间又有人招来了麻烦事情。为了得到当地警长的帮助，主人公依然协助他们。跟着Marshel Johnson前进，下马走到路口，继续前进就会遭遇敌方的火力狙击，一场枪战在所难免，途中需要兵分2路，操作主角跟着老警长，掩护警长前进，过桥后到达敌人的营地，全灭土匪救得目标人。

任务完成后，地图出现新的剧情点－W。

Old Swindler Blues



剧情中John帮助老人上车，随后驾驶马车护送该人返回城镇。途中会遭遇到土匪追击，连续按A可以加速，LT射击击毙土匪，随后再按LB返回驾驶状态，保证马车加速。途中老者的血量会不断减少（蓝色槽），全部走完会任务失败，因此干掉土匪后马上切换驾驶状态比较重要。

[Stranger 任务]

完成本任务后，镇内出现问号提示。没走几步，听到有人呼叫，地图出现蓝色提示点–Friends，赶过去用枪直接击毙行凶者。走到问号处，与路边的母亲对话，开启Strangers任务– American Appetites。这位目前的孩子被山内的土匪抓走了，主角答应帮助她找回儿子。随后大地图上会出现紫色的区域，策马前往区域内，在提示点处发现了血迹和鞋子，本任务暂时告一段落。前往[B]点，与MacFarlane对话，开启新的任务。

This Is Armadillo,USA

好久不见的两个人寒暄后，MacFarlane让主角陪她送货，从马车另一侧上车，一路驾驶来到 Armadillo。MacFarlane让John去医生那里拿点药，药是用来医治主角枪伤的。与诊所内的医生对话，选择第一项后获得Medicine。随后返回商店前与MacFarlane对话，剧情后主角可以在酒馆内购买一间属于自己的房子。注意蓝色提示点位于酒馆的2楼，走到房间前直接购买即可。在这里可以存档更换服装等。



随后在前往MacFarlane村子途中，会遭遇到另一个分支任务：Water and Honesty，到达MacFarlane村内会在南面的路灯下，发现可开启的分支任务：NightWatch Job。白天前往MacFarlane的住处，开启新的主线任务：Women And Cattle。

Women And Cattle

离开屋子，走到提示点上马，随后放牧牛，2个阶段，没什么难度，将牛驱赶到提示点就可以了。如果牛往其他方向走，马上过去压制它的错误前进方向。完成本任务后，地图上出现了"M" "W" "B"三个提示点。不知道上次拯救的老者如何了，我们前往W点看看。

You Shall Not Give False Testimony,Except……



在提示点遇到了已经恢复健康的West，这个贪得无厌的老头让主角驾驶马车护送他前往RidgeWood。驾驶马车平静来到目的地，剧情后West驾驶马车先行，主角口哨呼唤自己的爱骑，快马加鞭前往提示点。

这位老头竟然卖起了跌打酒，还让主角一起帮他圆谎。为了展示药酒的威力，主角不得不完成几个测试：射击远处的羊头，瞄准远处的亮点射击即可；射中对方的帽子，这里建议趁帽子在对方手中的时候就开火命中；对方恼羞成怒，测试演变成肉搏，按住LT，不断按RT连续攻击即可，将对方打倒后任务完成。旁边的蓝色提示点是可以租用的房间，东北方向有个Stranger任务– Jenny's Faith。

[Stranger任务– Jenny's Faith]

走过去发现一位妇女倒在地上，仔细看原来是火车上见过的2名女子中的1位。看起来病得不轻，不过对方不愿意接受主角的帮助。前往Armadillo的医生诊所购买1只Medicine，注意诊所白天才开门。购买后返回Jenny处，将药交给她任务完成，解开1个成就（奖杯）前往M点处，警长Marshel Johnson 正要带着手下火冒三丈的去灭团，主角又赶上了好事情……

Spare The Rod. Spoil The Bandit

众人上马来到提示点，所见一片狼藉。随后前往下一个提示点，依然是检查事发现场，随后走到一处村镇，一次检查2个提示点。随后赶往蓝色提示点老警长处，用枪射击大门的木栅栏，一共4根全部打断发生剧情。屋内的情景更新不堪入目。



剧情愤怒的众人冲向敌人的据点，全灭店外店内的敌人，注意楼上2名土匪会挟持人质，射击的时候注意调整角度。随后跟着警长Marshel Johnson 前往敌人的藏身处，途中遭遇埋伏，随后一场激烈的枪战，对方根本不是对手，很轻松的全灭他们。任务完成。前往B提示点，去看望下救命恩人MacFarlane小姐。MacFarlane给主角介绍了她的父亲。

Wild Horses Tamed Passions

驯服野马的任务，跟着父女两个走到几匹烈马处，靠近后与射击相同的操作，首先LT锁定然后RT放出索套，套住马后稳住阵脚，等待MacFarlane的父亲也套上绳索，随后骑上烈马，未驯服的马当然不会认同陌生人的骑乘，用LS控制方向保持主角的平衡。坚持一段时间后烈马终于顺从了。此时需要等待，不要随便下马，等待父女两个套住这匹刚刚被驯服的马后，再下马返回原来自己的坐骑，跟着他们返回村子。

马匹放置入农场后，跟着MacFarlane走，随后是要捕获批量野马，走到一定位置，地图出现黑色提示点–烈马群，任务需要将这群野马赶到黄色提示点，难度不大，和前面的驱赶牛群相同。驱赶到指定位置发生剧情，随后目标马Stalion会逃跑，注意不用管迎面来的2匹马，快马加鞭向前冲，前方黑色提示点就是要追赶的目标了，赶上后套住它，然后骑上他的背，同样驯服方法，将这匹倔强的好马驯服后，直接骑着它与 MacFarlane 汇合，剧情中MacFarlane果然将这匹与众不同的马送给了主人公。

本任务完成。此后地图多了S 标记点– Seth，另外前往S点途中，会发现另一个分支任务– Let me Man Put ASunder。

Exhuming And Other Fine Hobbies

到达S提示目标点，Seth看起来正在挖坟…… 这位自然也少不了麻烦事情。剧情后上马，依然是跟随，走到提示点，地图出现2个蓝色提示点，2匹警察座骑，任务要求当着警察面偷警察的马，然后甩掉警察追击，注意要警察追击范围完全消失在小地图显示屏内才能恢复平常的安全等级。随后返回与Seth汇合。剧情后，需要抓住逃跑的Mises，建议用枪射击他的腿，然后绳索套住，按Y捆绑在按Y扛起来，返回Seth处再按Y放下Moses。剧情后跟着Seth来到提示点，出现了选择分支：选择第一项将信交给Pardon，任务完成。



完成任务所在地点附近，会看到另一个分支任务"Funny Man"。地图目前出现的主线提示点"W"和"B"，虽然不情愿，但是还是前往West老头处吧，注意这里的任务白天才能开启。

Liars Cheats And Other Proud Americans

剧情后跟着West上马车，跳过路程，来到Gaptooth Breach，参加这里举办的赛马大会，比赛取得第一名后，和West汇合，上马车发生剧情。

根据West的情报，主角John前往寻找Irish，地图上提示点"I"。

A Frechman,A Welshman And An Irishman

走到提示点，剧情后直接开战，近身枪战搞定2个混混，救得Irish。剧情后上马跟随Irish来到提示点，全灭营地内的敌人后，John却无法找到Irish说的machine Gun。看来被Irish摆了一道。

Man Is Born Unto Trouble

来到Benedict Point（提示点I），找到了Irish，剧情后跟随Irish到达指定地点。这次的目标是个矿坑，全灭地面的守卫，在黄色提示点附近，首先调查矿塔侧面的房间内的开关，然后返回塔下的矿洞，等到升降台落下，跳上去随着升降台降落地底深处。



坑道内一面前进一面消灭守卫，全灭后走到提示点找到了MachineGun，随后推动矿车返回入口。在Irish的帮助下，将武器拖出了地面，随后继续推矿车，途中出现的敌人快速消灭。到达提示点，任务完成。

On Shaky's Ground

来到提示点，酒鬼Irish正在调戏2名修女，主角过

去教训了一顿这个亵渎神明的人。剧情后跟着Irish来到Shaky的住处，走到门口听到Shaky被仇人逼刑。根据Irish的提示，从提示点的梯子爬上屋顶，从房顶天窗进入房间内部，全灭屋内的敌人后。外面出现大量敌人，全灭屋内仓库的敌人后，走下楼梯靠近大门，按Y推开大门，接着跟随Shaky前进，消灭途中的守卫后到达提示点。

登上马车，途中身后会有追兵，前方会有追兵埋伏，守护马车全灭追兵，来到MacFarlane's Raneh后剧情中任务完成。

A Gentle Drive With Friends

前往"S"提示点，Seth正在忙着搬运尸体。反正主人公也很闲，索性帮他运送尸体，比较长的一段路程。没想到运送尸体也会有人来骚扰，注意这次的追兵中会有仍火焰瓶的，会在车子上燃烧，所以尽量快速消灭追兵。到达提示点任务完成。



Let The Dead Bury Their Dead

下车后继续前往墓地提示点，Seth很明显在躲着主角。剧情后跟随Seth前往Mansion。

直接冲向目标点，全灭守卫，正门被锁无法进入，绕道后门，进入地下室。沿着道路来到屋内。目标宝藏位于屋内2层最里面的房间，一路火拼消灭房间内的全部人马，剧情中，Seth欣喜的打开箱子，没想到里面只有一个玻璃做的眼珠。

前往"W"标记，途中会遇到了妇女的马车被人抢走，追上蓝点直接击毙驾驶马车的人，然后将马车开回妇女旁边，获得金钱奖励。

Can A Swindler Changes His Spots?

John遇到这老头就没好气，不过禁不住老头的软磨硬泡，继续帮他进行诈骗活动。不过这次运气就没那么好了，剧情后全灭周围的杂兵，上马车，接下来这段马车护卫的道路比较长，途中会不断出现敌方追兵。不过难度不大，来到提示点任务完成。

The Sport Of Kings And Liars

比较简单的任务，赛马比赛取得头名就算完成任务了。



随后就在完成任务地点附近，可看到分支任务"Who Are you to Judge?"

A Tempest Looms

暴风雨就要来了，Bonnie MacFarlane还有大批的牛放牧在外面，需要将它们驱赶到安全地带，和前面的方法相同，将牛群赶到提示点。可是，闪电劈中了大树，使得牛群受惊，四散逃窜，这里需要快马加鞭赶超牛群的最前面，阻止它们继续狂奔，注意前方是悬崖，一定要尽快制止牛群的奔跑速度。使得牛群平静全部圈定到蓝色范围内，随后将牛群赶回提示点-牛圈。

总算拯救了大部分的牧牛，任务完成继续前往B提示点，Bonnie MacFarlane找不到自己的父亲，很是担心。她请求John帮她寻找父亲。

The Burning

跟随着Bonnie走到提示点，看起来发生了不测。返回农场，老远就看到火光冲天，走到提示点下马。剧情后走到马棚左侧，在提示点处按X按键跳跃攀爬向上，到达木塔上，环绕一周到右侧，随后攀爬到屋顶边缘，随后向左平移，登上屋顶。从屋顶走廊向左侧走，进入马棚内部。从高处直接跳下（摔的有点惨不过没有生命危险……），到达地面靠近出口大门，打开大门。

接着依次靠近马棚内的3匹马，按Y键放出前2匹，最后一匹上马飞跃过大门的障碍，驾驶着马走到提示点任务完成。

Hanging Bonnie MacFarlane

前往M提示点，Bonnie的的父亲火冒三丈的质问主人公，自己的女儿到底在哪里。John很莫名，自从上次农场着火后再没见过Bonnie，正说话间，突然外面有人叫警长的名字。一个很嚣张的混混，原来Bonnie被他们绑架了，对方要求用被捕入狱的Noman Deek来交换Bonnie。

跟着警长一路前进，过桥后剧情，没想到对方直接击毙了Deek，并且打算撕票吊死Bonnie，操作主角快速接近Bonnie，靠近她后就会触发剧情自动拯救Bonnie。虽然有惊但是无险，总算Bonnie平安无事，任务完成。



The Assault One Fort Mercer

前往大地图南面Fort Mercer的"M"提示点处。警长Marshel Johnson带领着手下赶到，老者West也如约而来，随后主角藏身于West的马车中，同时安置了前面获得的MachineGun。剧情中马车进入敌人的据点内，West利用他的三寸不烂之舌让据点内的敌人放松警惕，随后马车后备箱打开，主角驾驭着MachineGun狂扫据点的敌人。全灭后，继续前进，跟随警长，掩护他前进。据点虽然肃清，但是主人公并没有找到要找的仇人，众人正在据点内搜索，West忽然跑回来，有大量的人马正朝这里赶过来。主角1人当关，手把猛火力机枪，全灭出现的敌人。剧情后，主角决定前往北墨西哥。

We Shall Be Together In Paradise

前往地图东南方位的"I"字标记-Irish。剧情后，与West告别，John乘坐Irish的木筏前往北墨西哥。木筏上会获得一把新的武器。随着木筏缓缓飘行，途中会出现大量敌人狙击，特别要注意山顶扔燃烧瓶的敌人，一旦命中必死无疑。子弹如果不够，木筏上面有一批来复枪的子弹。这段路程时间比较长，遭遇燃烧瓶敌人大概有3-4批。到达提示点后，主角踏上了北墨西哥的大陆。



到达北墨西哥，根据Irish的情报，地图上获得了2个角色的提示位置：LR - Landon Rickeets；D-De Santa，这里我们先前往位于Chuparosa的Landon Rickeets处。踏着月色，听着美妙的吉他西部独唱，马蹄声轰轰…… 新的旅程继续展开。

The Gunslinger's Tragedy

来到Landon Rickeets所在城镇的入口处发生剧情，3个当地的地痞围住了主角，要求主角缴纳过路费，同时还羞辱主角。脾气火爆的主人公当然不会让这个三个家伙好过，三枪全部击毙。此时，旁边出现了一位老者，对于主角的处事手段大加赞赏。对话中，John得知此人就是要找的Landon Rickeets。对话中，Landon Rickeets作为一代枪手传说，传授了主角连射技术，按住LT不松按RS进入Dead Eye状态，然后用RB锁定前方的3个瓶子，随后按RT，非常实用精彩的招式。



跟着老人走，随后是射击飞鸟，共有4只飞过，同样开启Dead Eye，然后RB分别锁定，一次性RT全部击落。

走到提示点发生剧情，看来主角所到之处必然是事件频发，不过这也给主角提供了实际演练的机会。跟着Landon Rickeets走到一定位置，剧情发现被挟持作为人质的村民和土匪，马上奔跑中开启Dead Eye，锁定3名土匪，注意挟持人质的需要对准头部锁定。全部消灭后护送马车返回镇子，任务完成。

Landon Rickeets Rides Again

Landon Rickeets希望主角和他一起驾驶火车前往目的地，话不多说，一转眼就到达了目标地点。跟着Landon Rickeets进入城镇，剧情后前往敌人的据点，首先是突入矿坑内拯救被关押的女孩，全灭途中的敌人。Landon Rickeets设置炸弹，主人公守护后方，消灭后方出现的几批敌人，炸开门后，开始护送女孩脱险。

返回城镇的途中有不少敌人埋伏，提前先行一步肃清道路埋伏的敌人。

Lucky In Love

剧情后首先是玩扑克，不管输赢如何都能推动剧情。随后跟着Rickeets走到提示点，进入对枪环节，LT不松按RS开Dead Eye，随后移动LS，将准星对准目标人，RT射击。胜利后，剧情中，忽然有人挟持人质来找碴，Dead Eye状态，移动准星瞄准他的头部，RT射击即可，注意不要伤了人质。接着是4个持枪的混混寻仇，不用客气，发挥来复枪的威力吧。

The Mexican Wagon Train

剧情中主角和Rickeets聊着各自的经历，一朝踏入江湖，想要脱身是很难的，Rickeets花费了将近20年才获得了现在的安静生活。正说话间，女村民慌慌的来求助。剧情后跟着Rickeets走，途中遭遇剧情，策马全灭红色提示点的敌人。随后驾驶马车前往提示点，途中自然少不了敌人的围追，突破防线到达提示点完成任务。注意，过桥的时候，左侧有个火力强劲的机枪，快速奔跑躲避。



Civilization At Any Price

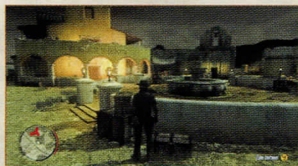
来到Escalera新城镇，刚到门口就被守卫拦住，似乎这些本地人很喜欢和外来异地人开玩笑，握手言和后，主人公和对方聊了起来，该人名为De Santa。墨

西哥正处于内乱期，国内形势很混乱。主角要追寻的2个罪犯，很可能隐藏在当地的犯罪团伙老窝内。正巧De Santa打算设计一个圈套引出这帮匪徒，主角接受了邀请助其一臂之力。

上马车，任务是护送火车，蓝色槽为火车引擎血量，敌人会从2侧和后面出现，注意守护位置以火车头引擎部分为主。一场拚杀后，火车到达目的地，走到提示点剧情。剧情后，上马追赶火车，击毙火车上的全部敌人，随后快马加鞭赶到火车头侧面，按X按键跳跃上火车，在火车即将坠入深渊前停止了火车。本任务完成，地图出现主线新的提示点“L”。

My Sister Keeper

前面被拯救的女孩Luisa举家搬迁，因为革命要来了，为了躲避战火老百姓不得不背井离乡。看着悲惨的一家人，主角决定帮助她们。剧情后驾驶马车按照黄色提示线路前进，刚转过弯就被守卫挡住，看来交涉是没用了，只能硬闯。这里注意由于有时间限制，所以注意不要太恋战，并且前进途中会不断遭遇士兵设置的路障，要根据Luisa的提示，根据黄色路线前进，限定时间内到达提示点任务完成。



The Demon Drink

John见到了当地政府的总统，并且和他达成了协议，John给他解决棘手的事情，他则利用权力帮助John寻找他要找的2个人。

剧情后跟着De Santa走，途中De Santa会要求和主角赛马，到达提示点后，村镇内藏匿了叛军。从正门进入，没走几步敌人就出现了，一场枪战随即拉开。全灭叛军后，走到提示点发生剧情。当地政府军将该村镇的村民也全部抓起来，并且下令焚烧他们的房子。虽然主人公对于这种做法不认同，但是为了寻找Bill两人，不得不拾取旁边的燃烧瓶，扔到黄色提示点的3座房屋上。

Empty Promise

跟着De Santa走，随后上马车，快到达目的地的时候遇到小股敌人，全部消灭到达提示点。这里政府军和叛军正在交火，山顶上的叛军狙击手使得政府军无法前进。剧情后向左侧跑，在木箱附近拾取狙击枪，依次击毙山顶的全部叛军。从左侧坡路上山，注意要保护De Santa的生命，他死了任务就会失败。随后的战斗比较持久，另外一处明显需要狙击枪的场景，是最终敌人的城堡前，使用狙击枪能很有效的消灭城墙上的士兵，占领城堡任务完成，John开始对于De Santa没完没了地杀戮感到厌烦，并且警告De Santa，下一次一定要给自己想要的情报。



Mesican Caesar

2个阶段，护卫马车队和护卫火车，都是相同的方法，火车上的机枪可以利用。全灭出现敌人到达提示点完成任务。

Must A Savior Die?

Luisa因为革命军首领被捕而哭泣，主角答应帮助她拯救该人。前往El Presidio。

到达提示点后，下马车，从侧面山坡走到黄色提示点，翻墙进入城堡。走到提示点，拾取狙击枪，瞄准靠近目标人的士兵，击毙他，随后全灭城堡内的士兵。靠近Reyes，剧情后走到城门旁边的蓝色提示点马旁，上马后走到Reyes旁，等他上马，开始脱离城堡。在门口会遇到Luisa派来的另一名朋友带路，跟着他一路狂奔甩掉追兵。到达岸边的提示点处，与Luisa汇合完成任务。

Cowards Die Many Times

终于有了追查两人的切实信息，De Santa带着John前往目标点，登上马车，转眼来到Chuparosa。根据De Santa得情报，Bill两人目前在教堂，主人公快步赶到教堂，为了追寻这2个罪犯，花费了多少时间和精力啊…… 但是，人在哪里？ 谁成想，这原来是De Santa的圈套，利用完了主角打算除掉。幸好革命军赶到，一阵长期的Loading之后…… 主人公双手被绑身处枪林弹雨中，走到蓝色提示点所在建筑物，绕到房屋的背面，走楼梯上2层，遇到了Reyes，主人公得救后，接下来是该反击的时候了。

首先夺取武器，地图绿色提示点，开启箱子获得全部武器，任务目标变为杀掉敌人的将领。左侧房间内2层，冲进去，近身枪械击毙。战斗结束了，革命军占领此城镇。剧情后地图出现“R”– Reyes提示点。

The Great Maxican Train Robbery

跟着Reyes前往火车站，途中的对话给人感觉憨厚的主角再次被人玩弄了，不过也没办法……到达火车站，开始根据提示潜伏不要动，等到友军吸引走大部分守卫后，开始潜伏前进，用匕首干掉剩下的几个守卫。注意不要被发现了，第3、4名在火车上的士兵用飞刀解决。接着飞刀干掉房屋顶部的机枪兵和远处的最后一名守卫。飞刀跟使用枪的方法一样。全灭后走到提示点按Y按键，将火车车厢分离。



随后继续前进飞刀消灭火车上2名士兵，操作火车上的机枪，全灭左侧草地的守卫，一直走到火车头部位，将车头脱离。剧情后爬上车厢走到提示点安置炸药后，迅速撤离。炸开车厢上面的入口，爬进去在里面发现了保险箱，按Y开始开启保险箱。共有3把锁，操作转盘根据提示方向转动，分别是向右转，向左转，向右转，转动的时候注意留意锁子，看到锁子震动马上停止转盘就可以打开了。开启后发现了一些钱和信件以及一把新的左轮手枪。返回车厢外面与Reyes汇合，任务完成。

Father Abraham L提示点

剧情后，与Luisa一起驾驶马车前往提示点。剧情后要指示设置炸弹的位置，位置以道路为基准，炸弹之间拉开一定的距离，按Y键指示随从安装，全部安装完毕，跑到山顶提示点，按Y键进入控制引爆器界面，此时LS可切换控制的炸弹、RS控制视角、按住B可以看敌人的动向，RT引爆，等到敌人的队伍靠近闪亮点因爆炸弹，注意要炸的目标以2辆马车为主，爆炸成功任务完成。

Captain De Santa's Downfall

剧情后纵马前往提示点，任务要求活捉De Santa，一开始不用多管杂兵，直接奔地图的骷髅头提示点，射击De Santa的腿部，阻止他快速跑，然后是用绳索将其捆绑。随后在翻身全灭其他士兵，接着将De Santa抱起移动到提示点，任务完成，剧情中让玩家自行决定是否射杀De Santa。这里选择击毙De Santa。逼问De Santa得知了Javier的下落，立刻快马加鞭前往指定地点，到达后全灭士兵，John询问当地的一位妇女，对方说Javier已经消失一个月了。看来又是白辛苦一趟。



The Gates Of EL Presidio

刚进入屋子看到Reyes正在和一个妇女做苟且之事，John对于他这样的行为，Luisa会怎么想很是介意，但是Reyes根本不把Luisa当回事。不管如何，当前最要紧的还是以大事为重。剧情后到大门口上马车前往提示点。

随后需要驾驶装满炸药的马车，快到达提示点大门的地方，按Y按键跳车，马车借助惯性撞击大门爆炸炸开了El Presidio的大门。随后就是一场混乱枪战，最终主人公在屋内2曾小房间内找到了Javier，对方花言巧语让主角放松警惕，趁机逃跑，从窗口跳下





楼，跑到大门外，上马追击，一场激烈的单对单马上枪战，最终John击败了Javier。

返回基地后，剧情中敌人袭来，操作指定位置的大炮，轰击来犯者，全灭后走到楼下监狱，将Javier运送到政府官员处任务完成。

AN APPOINTED TIME

混乱的时代，人命本如草芥。剧情中主角为了拯救Reves 与军队长官对枪，LT不松开启Dead Eye 然后快速锁定目标人的多个要害，右侧的蓝色柱高于红色柱就能提前开枪。

随后前往监狱，干掉冲出的3名士兵，进入监狱，射击3间监狱牢房的门锁，释放全部的囚犯。随后返回提示点和Reyes汇合。随后需要消灭敌方的守卫机枪，手动瞄准机枪台上士兵的头部即可。

进入主基地内部与Reyes汇合，敌人又来了一波攻击，利用基地外面的机枪台可轻松全灭他们。返回提示点，剧情中政府军最高指挥官慌忙逃跑，John策马追赶，攻击马车车夫就可以让马车停止行驶。

剧情中再次出现选择，是否射杀Bill，这里选择不射杀，让法律制裁他。主人公的全部事务处理完毕了，革命军也控制了整个墨西哥，告别了Reyes，John踏上了返乡之路。目标点 "G" Agent Ross。

BEAR ONE ANOTHER'S BURDENS

虽然已经完成了Ross协议中要求的事情，但是对方并没有履行诺言，仍然给了主角新的任务。由于自己的妻子孩子都是人质，主角无可选择。在门口碰到了West……John作为担保释放了West。

到达提示点后，跟着Fordham，进入废弃的船内，听到有人惨叫，一直走到3楼甲板，原来是个陷阱，背着伤员，一面消灭敌人一面脱离，来到山顶提示点，剧情中开车返回。途中汽车出现故障，身后出现追兵，主人公负责防御消灭追兵，全灭后返回城镇。

GREAT MAN NOT ALWAYS WISE

Dutch带领了一帮人抢劫银行，跟随着Agent Ross埋伏在楼上，听候他的指令，用狙击枪消灭银行窗户附近的土匪以及逃跑的土匪，全灭后进入银行，一只来到2层，剧情中Dutch射杀了人质逃跑。John跟随着Agent Ross一路追击，到达提示点，一场大规模枪战。全灭敌人走到提示点任务完成。



AT HOME WITH DUTCH

剧情后一段长途跋涉，来到提示点，开始攀爬，靠近同伴后登上高处。随后由于攀爬点坍塌，不得不自行寻找新的道路，向左侧提示点处走，攀爬上去，然后抓住岩石边沿平移到对面。接着在攀爬后与同伴汇合。

进入山洞后，同伴受伤，主角一个人继续前进。途中要注意观察地形，不断攀爬向上走来到山顶，使用飞刀安静的干掉土匪的侦察员，走过去拾取望远镜，镜头内观察到Dutch后，剧情中主人公莫名其妙一枪击倒……醒来的时候已经被救回了诊所。

FOR PURELY SCOENTIFIC PURPOSES

没什么难度的任务，跟随，到达提示点，战斗，返回，途中守护，到达提示点任务完成。

THE PRODIGAL SON RETURNS

来到博士家里，跟着他上屋顶，全灭屋顶和周围的敌人后，返回地面，一路奔驰前往火车站，途中要干掉3波敌人。

AND YOU WILL KNOW THE TRUTH

前往G点处，Agent Ross依然不肯释放John的家人。跟着前往目标地点，随后是机枪扫射，注意敌人会靠近扔燃烧瓶，汽车移动后，依然是扫射敌人，途中会冲出一辆马车，注意要尽早击爆。最后由于中了一火炮，机枪车被毁。

剧情后众人来到Dutch的老窝，一路冲杀来到大门前，这里需要保护设置炸弹的友军，左右2侧高处都会出敌人。炸开大门后，Dutch携猛火力机枪登场，威力巨大无法正面硬拼，幸好他所在平台左右侧都悬挂着油灯，攻击油灯爆炸后整个平台燃烧，Dutch看势头不对，马上逃跑。

冲上楼梯左转前进，在小屋内有个楼梯，攀爬上去发生剧情。随后快速前进，攀爬楼梯，进入矿道追击，注意这里有时间限制，一定要抓紧时间追赶。最终John将Dutch逼到了悬崖边。Dutch以跳崖结束了自己的生命。



THE OUTLAWS RETURN

剧情后前往地图提示的"A"点–Abigail Marston，耳边荡漾着和谐温柔的音乐声，终于我们的男主角的艰难旅程结束了，轻快的马蹄飞快的奔驰着，John在目标点见到了自己的妻子和儿子。

剧情后John走到自己儿子Jack旁，父子两人策马前往提示点，来到了Bonnie的农场，在提示点和Bonnie的父亲打个招呼后，接着去找Bonnie（蓝色提示点），剧情后走到提示点，John得到了Bonnie的15头牛。跟儿子一起将牛群往家里赶，途中遭遇了土匪，全部消灭后，整理牛群，继续赶路。将牛赶回牛圈，将马拴好后，任务完成。

PESTIENCE

返回家里与妻子聊家常，妻子抱怨乌鸦破坏自家的棚子，出门用枪射杀木塔蓬顶部的乌鸦，射杀一阵后，乌鸦群就会离开了，任务完成。

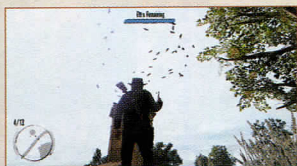
OLD FRIEND, NEW PROBLEMS

John的妻子接受到了Bonnie的一封来信，很明显对于陌生女人给自己的丈夫写信很是吃醋，她要求John大声读出来(本人不识字），经过John的大声朗读，原来是一封求救信。John和妻子一起运送Bonnie急需品到Bonnie的农场。剧情后夫妻俩人返回自己的家里，任务完成。

任务完成后出现 "U" 字标记– "Uncle" 。

BY SWEAT AND TOIL

放牧牛的任务，具体方法大家都知道了，途中会遇到一次火车遭受抢劫事件，全灭土匪后与火车司机对话，然后返回与Uncle汇合继续放牧。将牛群赶到指定位置任务完成。



JOHN MARSTON AND SON

狩猎任务，带着儿子跟着猎犬跑，当猎狗完全停止移动，同时画面出现红色目标点的时候，开始射击野鹿，射杀后下马走到野鹿尸体旁，按Y开始拨皮割肉。第2次射杀3匹鹿，然后走到Jack身旁，看着他自己尝试拨皮取肉。完成后前往商店，将肉卖掉。随后返回家里任务完成。

WOLVS DOG AND SON

狩猎狼任务，一共要消灭3批，跟着猎狗走就行。

SPARE THE LOVE, SPOIL THE CHILD

跟着猎犬走，一路上到山顶，Jack被一头熊围困，干掉灰熊，带着儿子回家，任务完成。

A CONTINUEL FEAST

驯服野马任务，要驯服3匹，注意要等到Uncle用绳索套住被驯服的野马后才能更换自己的马

THE LAST ENEMY SHOULD BE DESTROYED

平静的生活被突如其来的追杀者打破，敌人围攻主角的家，Uncle在战斗中不幸中弹身亡。全灭敌人后，剧情中John和妻子儿子离开家向外逃。刚离开家，又遭遇一大批牛仔枪手，四面八方涌来，这里主要是掩护妻子和儿子，要跟着他们走，并且不断杀敌，来到马棚内，John让自己的家人先行逃命。外面被大量的敌人包围，游戏到这里安排了主角推门而出，进入Dead Eye状态锁定敌人，敌人数量在10个以上，主角拼尽全力也无法取胜了，最后被乱枪打死。原来是Agent Ross阴谋策划的这场追杀，逃命中的妻子和儿子听到了枪声，返回农场看到的，是已经死在血泊中的John。一转眼几年过去了，John的儿子Jack长大成人，他在父母的坟前发誓，一定要在这个世界成为响当当的镖客!

主线流程到此就结束了，随后玩家可以操作Jack继续在这个世界游玩，Jack会继承John的全部物品和能力。 □文/goingamer

超级街霸4

——制作人小野义德谈《超级街霸4》的魅力

CAPCOM公司于4月28日在 PS3和Xbox360平台上发售了《超级街霸4》，本作追加了10个新角色和一些新系统等崭新要素。本篇访谈继上期之后，请小野义德先生回答了更多更深层次的问题！

——请告诉我们一些关于《超级街霸4》发布过程的事情吧！

小野 其实当初没有开发续作的计划。但是世界各地的玩家都提出很多《街霸4》里想要我们改进的点。我个人认为，格斗游戏如果不精雕细琢绝对不行。再加上有这么多玩家的声音响起，于是就在公司大会上决定由特定的工作人员于一年间完成这个《超级街霸4》。为了在有限的时间里制作高质量游戏，我们增加游戏的容量、听取玩家的建议。并且降低售价。这就需要我们消减开发经费，不眠不休地用汗水和泪水打造这款游戏（笑）。老实说，我觉得完全可以把《超级街霸4》看做是《街霸5》了。



↑本作中的新人物哈康，趁战斗间隙往身上涂抹油是非常重要的胜利秘诀！

——《街霸4》设定为同学会，那么《超级街霸4》呢？

小野 校友会。《街霸4》是同班同学一起玩的游戏，《超级街霸4》就是不同年级的人们都能一起玩的游戏。这也是为什么要加入《街霸3》人物的原因之一。玩家在某论坛的建议帖超过了90层呢！（笑）我们吸取那些符合主题的建议。经过开发人员会议决定以什么样的形式给予实现。

——新角色韩国人茱莉是个使用跆拳道的角色，能说说为什么要加入跆拳道吗？

小野 理由有两个。一个嘛就是《街霸4》的亚洲之行走到韩国的时候，受到玩家的质问，说“为什么只有CAPCOM不把跆拳道收录到游戏里？”好像《KOF》和《铁拳》是收录了跆拳道的吧。在论坛、签售会上也有很多玩家提出这样的请求。韩国的记者把这些请愿都翻译成日语拿给我看呢。既然这样就不能不做了。我希望做出一个不会在推出《街霸5》的时候会被淘汰的角色。于是把她做成了一个无血无泪的女版Vega。人物形象上如果我们想设计成美女，可能不及《铁拳》、《VR战士》之类的，不过幸好《街霸》有自己的风格（笑）！有玩家反映说：“我们韩国人可不穿成那样！”不过在外国人眼里，韩国人服装的特点就是原色、黑白线条。T. Hawk也一样啊，他是墨西哥人，可墨西哥人也不穿成那样嘛。BLANKA的形象更离谱，几乎是兽人了（笑）。

——新角色哈康会使用很有特色的ヤール・ギュレシュ技能，为什么会选中这样的技能呢？

小野 当初想做一个同学会主题中的必要出场人物，既不是那么帅气，又不单纯是个恶搞的角色。但是《街霸4》并没有用到这种类型的角色，所以在《超级街霸4》中设计了这种类型的哈康。我们在一周的时间里，查询了各种各样的资料。哈康并不是能够简单发出连击的专业级角色，所以《街霸4》的玩家玩起来会有一点难度。不过高手肯定是没问题啦。不同于酷酷的豪鬼，他在街霸中是很活泼的角色，有独特的魅力。



↑新人物茱莉施展连续踢功！这个人物不但连击非常方便，而且招式很华丽。

——角色创作时的那些关于设定、招式的点子是从哪里来的呢？

小野《街霸4》和《超级街霸4》算是系列作，他们的角色设定西谷亮和安田朗都是天才啊。我只是提出了想要加入跆拳道的要求，他们不仅要想出招式，还要设计人物的性格。他们做出来的人物，既符合现在的时代，又有超前的世界观，还能符合街霸、CAPCOM的风格。

——在超必杀的积累槽方面的设计上，为什么要分成两半呢？

小野 这个槽是积累到50%就能发出一次超必杀，而且这个槽其实是对目前较为弱势的一方有利的设计。即使快被K.O了也能反败为胜！

——最后，本作的其它设计方面有什么想要告诉大家的吗？

小野《超级街霸4》的故事设定和《街霸4》是同一时间轴下的，增加了5个新的场景和独具特色的新人物。而且为了让游戏更有意思，在战斗中角色的表情设定的非常丰富呢！ □文/布丁

张杰谢娜《梦幻诛仙》见面会演绎无限精彩

2009年5月12日，国内领先的网络游戏开发商和运营商北京完美时空网络技术有限公司（以下简称：“完美时空”或“公司”），在北京星光影视基地隆重举行：“梦诛诛仙—娜样纯杰的爱恋”——张杰谢娜见面会。包括完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦、内地超人气天王张杰及综艺娱乐天后谢娜在内的诸位嘉宾，与现场200多家国内知名媒体、150多位明星fans及玩家，共同见证了整个见面会的现场盛况并共渡了一段难忘的快乐时光。

见面会以《梦幻诛仙》概念单曲《重生》的现场演绎为开场，在悠扬深情的歌声中，拉开了《梦幻诛仙》张杰谢娜见面会的序幕。本次活动摒弃了传统见面会的表现形式，特别筹划了一场别开生面的互动娱乐盛会，实现明星与粉丝零距离接触！而这一独特的发布会形式与史无前例的规模，也开创了网游史上的先河！活动过程中，张杰谢娜带领粉丝们进行了一系列的互动挑战活动，“兜兜蹲”、“萌面大侠”、“数字我最牛”、“游戏达人”、“亲亲角斗”等多个活动环节，让现场气氛异常热烈。



↑张杰谢娜全神投入、倾听主持人讲解活动规则。

值得一提的是，张杰谢娜还在现场首度深情对唱《梦幻诛仙》主题曲，为《梦幻诛仙》将至的新版“巨龙觉醒”公测助阵！张杰的深情款款，谢娜的甜美轻快，将整首歌曲所表达的唯美爱情演绎的淋漓尽致，把现场推向高潮，让人对其联袂主演《梦幻诛仙》新版仙侠爱情大片更加期待。

作为中国领先的网络游戏开发商和运营商，完美时空一直坚持娱乐化的发展策略，此次见面会就是完美时空为玩家打造多样化娱乐体验的又一精彩手笔。未来完美时空还会继续为玩家带来更多惊喜的娱乐化内容，让玩家们获得更多欢乐。正如完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦在见面会中所言：“完美时空不仅要继续为玩家打造诸如《梦幻诛仙》这样的精品游戏，还要为玩家带来更多娱乐盛会，与玩家一起分享更多快乐体验。”

自2009年正式推出以来，《梦幻诛仙》凭借着精美的画面和多样的玩法，获得了众多玩家的喜爱和好评，已经成为目前中国2D游戏领域最受欢迎的游戏产品之一。《梦诛诛仙》新版“巨龙觉醒”是完美时空2010年倾力打造的重头大作，其在将宏大剧情全面延伸的同时，融入了多种经典游戏元素，带给玩家与众不同的次时代享受。比如玩家不仅可以在首创的“转世觉醒系统”中觉醒自己的战魂，获得多种绝世技能，更可以通过挑战巨龙BOSS、地穴闯关和五行附身等玩法中体验到无限的战斗快感！

《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”几大娱乐看点：

一、仙侠爱情大片 上演生死绝恋

内地超人气男歌手张杰及当红娱乐主持人谢娜首次实现银幕情侣合作，联袂主演《梦幻诛仙》新版仙侠爱情大片，为广大观众演绎一段感人的生死绝恋。

二、杰娜爱在梦诛 粉丝同台狂欢，

《梦幻诛仙》邀请全国粉丝同台与张杰谢娜互动狂欢，现场感受“娜”样纯“杰”的爱恋。

三、唱响音乐电视 爱恋百转千回

张杰谢娜将首次为《梦幻诛仙》合唱主题曲，拍摄感人MV，并把他们的爱恋与祝福以歌声方式送给梦诛玩家。

四、同名动画热映 点燃快乐生活

《梦幻诛仙》动画片是由《我叫MT》原班人马倾力打造，采用“网游与动漫相融合”的创作理念，带给广大玩家奇妙的“动漫化游戏”体验！



↑张杰谢娜带领众多粉丝做多项挑战活动。

《梦幻诛仙》年度重大新版“巨龙觉醒”即将震撼开启！首创“多段位攻击”、“五行战魂”、“挑战闯关系统”和“自由创世”等诸多全新玩法，开创了2D回合新篇章！目前新版“巨龙觉醒”专题资料站已上线，7大板块14大全新玩法悉数登场，为你揭开新版“巨龙觉醒”神秘的面纱！点击http://event51.wanmei.com/mhzx/201004/newinfo/index.htm进入“巨龙觉醒”资料专题站。

全部311种怪兽收集的浩大工程 将魔王收入囊中





游戏发售至今已经大半个月了，估计许多玩家入手后都在熬夜奋战吧！本作中一共有311种怪物，想要完成图鉴还是有相当难度的，特别是某些怪物只有一个，但却是复数个魔王级怪物合成时的必需品——以魔界那个破钟隐藏BOSS为例，把它合出来你的库存基本上也就全废了……这就要求有同伴的配合了。当然，如果你是金手指流的话，就当本人啥都没说好了。关于本作的Wifi对战方面，其平衡性上毕竟还是无法与口袋相比——据说甚至还有人用金手指改过的怪物去PK，所以，大家玩个热闹就行了，不用太较真儿。 □文/北斗

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇JOKER2		2010年4月28日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	5490日元	日版
	卡带	1–8人	1Gb	全年龄

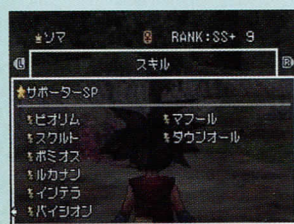


组建捕怪队收集配合素材 打造偷盗队获得稀有道具

在JOKER系列中，捕捉野生怪物是通过“**スカウトアタック**”来实现的。想要合成强大的怪物，就必须捕捉到充足的素材才能一步一步合成上去。由于与最初的DQM系列给怪物喂里脊肉的抓怪方式不同，所以想要尽可能高的提高捕获率的话就必须弄明白影响**スカウト**值的基本因素。

1 影响スカウト率的要素

日站有人专门推导出了具体的计算公式，不过咱们没必要搞那么复杂，只需搞清楚最重要的几点。首先就是你参与**スカウトアタック**的怪兽能给目标怪兽造成的实际伤害值，这个是最最关键的一个因素，实际伤害值越高，则成功率越高。提高实际伤害值的方法包括：尽可能的增加己方怪兽的基本物理攻击力、给它装备上攻击力最高的武器、对其使用提升攻击力的咒文（例如**バイキルト**、**バイシオン**）、进行蓄力、降低目标怪兽的物理防御力（咒文**ルカニ**、**ルカナン**）。



影响捕获率的要素还有其他：包括尽可能的削减目标怪兽的HP、目标怪兽种族本身的野性值（野性值越高越难捕获）以及己方现有该种怪兽的数量。目标怪兽HP越少越容易捕获；野性值是固定数值不可改变，可无视；己方拥有这种怪兽数量越多，继续捕获的难度会直线上升。此外，可装备目标怪物所属系特效武器。

提高道具偷窃成功率的捷径

在本作中，许多怪物身上都携带有道具，这些道具有的很普通平常就能买到，有的却非常稀有，例如魔王之使身上的“战士之证”，是合成“攻击力SP”必备的道具！怪物身上携带道具的掉落率各不相同，总体来讲可以分为7个级别，我们暂且以稀有度来称呼吧。下面是各稀有度级别对应的道具掉落率：

稀有度	0	1	2	3	4	5	6
掉落率	必定掉落	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256

魔王之使身上的战士之证其稀有度就是6级，也就是掉落率仅为1/256！如此低的几率去反复刷的话绝对会让你刷到吐血——当然，我们有捷径可走：偷窃！只需在战斗中反复进行偷窃，入手的几率就高多了。具体特技建议抓会“**ハンター**”技能的怪物，例如雪山地图最尽头拿大锤子的怪物，配合后学会这个技能的特技“**ぬすっと斩**”，需要花费32点技能点。其攻击力仅为原本的0.1，杀伤力很低。

那么让谁偷窃最合适呢？毫无疑问是F级自然系的蚊子群“**カバシラー**”了，因为它的特性是攻击时“6连”，配合**ぬすっと**斩的话，相当于一只蚊群一次出手可以偷盗6次，去偷特定道具时在队伍里放上两只蚊群（由于其防御低，所以实战中可配上一个奶妈加防加血），相当于每回合可以偷12次，再加上其攻击力极低，在不出会心的情况下基本上每次都只能打掉对方1点血，如此即可极高效的进行偷盗。

2 专业捕怪队的组建

捕怪队的阵容，个人优先推荐3只1格怪的组合：3只怪兽意味着3次出手机会，可以积累很高的**スカウト**值，而如果用1只3格怪或是1只2格怪+1只1格怪的组合都会降低出手次数影响**スカウト**值——小编查看了全311种怪兽的种族上限，就攻击力来讲，1格怪并无劣势，3格怪的加成并无明显优势。

然后就是怪兽技能的挑选了，能够进行蓄力是绝对必须的技能，4次蓄力上升到100后的攻击力极为可观。然后就是最好会提升攻击力的咒文，此类咒文的效果与蓄力是可以进行叠加的，以及降低对方防御力的咒文，同样可以进行叠加——需要注意的是，降防的咒文对部分怪兽不好使。提升攻击力的咒文可以考虑在拥有“**アッパー**”技能的怪物中进行配合继承过来，可以去海岸抓骷髅蛇外形的怪物，它就有。只要队伍里有一只怪物学会“**バイシオン**”咒文即可给全员提升攻击力，建议提升两次，降防的话直接用道具“**ルカニオン**”即可，也可用两次，还不浪费回合数。



最后就是捕怪队怪兽种族的挑选了，一周目打流程的话其实可以合成B级的甲虫“**かぶとこぞう**”，能蓄力、攻防高，既能当主力怪又能抓怪。二周目的话推荐S级的“最强**プチット**族”，能蓄力、基础攻击上限是800、4段连续攻击、AI1–2动，实在是捕怪队的最佳人选。此外还有一点，就是升级需要的经验值少，可以很快就把级别练满。

最强**プチット**族的合成方法是先去密林抓F级的**プチット**族（或是用蝙蝠与蘑菇合），将两只**プチット**族练到20级可以合出C级的强**プチット**族，再将两只强**プチット**族练到50级就能合出S级的最强**プチット**族。因为二周目打通魔界后可以去“光**あふれる**地”刷金属，所以升级其实暴快。有了3只练满的最强**プチット**族，再配合上述技能和战术，就能轻松捉到几乎所有的怪兽了。

3 金属系史莱姆捕捉法

金属系史莱姆的捕捉一直是DQM系列的难点和热点，本作中想要直接去抓离散金属或是金属王的话，即便你的攻击力已经达到了900–1000，仍然只能在顶多3%的几率中去等着中六合彩。不过与其用如此低的概率去拼人品，不如直接抓最弱小的金属史莱姆一步步合成上去。而且，金属系怪物的捕捉成功率不会随你拥有的该类怪物增多就降低，而是恒定不变。



在本作中有“两种”金属史莱姆，一种是在密林和平原地区的那个“水货”，另外一种是在海岸和遗迹等地区出现的“真货”。水货与真货的区别在于HP和物理防御力，真货要明显高于水货，但因为我们的目的是抓来进行合成，所以完全不必在意。水货的捕获率要远高于真货，捕怪队无需蓄力都能直接抓到。



自动售货机的升级相关 如何快速刷取相关部件

在飞船大厅中有一个自动售货机，里面最开始的时候只有些基本的道具和装备贩卖，当玩家在游戏过程中收集到“**ちいさなパーツ**”后就可以放入售货机右边的箱子中，每当这个部件放入一定数量后，售货机就会进行升级，里面贩卖的物品也会进行更新。当放入的部件数量达到162个时，售货机所贩卖的物品种类就会达到最多。不过之后继续放入部件的话还可以使物品的售价降低，每放入一个部件售价就会降低1G，根据计算，最多可以放入35262个部件后就能使售价降至最低……刷**ちいさなパーツ**最好的地方是去雪山传送点的洞穴里从蓝蜥蜴身上偷窃。以下是放入不同部件后的自动售货机升级销售物品情况：



←刷出162个零件后，自动售货机里贩卖的道具和武器就已经全了，再刷就是降价格。



→用3只蚊子组成偷盗队来这里，可以从蓝蜥蜴身上偷零件。

在雪山洞穴偷盗部件

必要パーツ数	道具	价格	最低价格
——	やくそう	8	4
——	どくけしそう	10	5
——	どうの剑	270	27
——	てつのヤリ	310	31
——	いしのオノ	180	18
——	こんぼう	120	12
——	かわのムチ	380	38
——	いしのツメ	200	20
——	ひのきのつえ	150	15
1	まんげつそう	30	8
1	めざめのはり	80	8
1	圣なるナイフ	530	53
1	プラントフォーク	780	78
1	きこりのナタ	650	65
1	大きづち	400	40
1	バトルリボン	630	63
1	てつのツメ	500	50
4	まどうしのコイン	310	31
4	バーハドリンク	350	35
4	レイピア	840	84
7	上やくそう	50	15
7	エッチな本	1500	150
7	イケメンマガジン	1650	165
7	フバーハボトル	1050	105
7	はがねの剑	2000	200
7	はじゃのヤリ	920	92
7	てつのオノ	990	99
7	アイアンハンマー	1540	154
7	いばらのムチ	1400	140
7	メタルネイル	1650	165
11	まふうじのこな	100	18
11	バイキルミン	900	90
11	ダウニン	900	90
11	あやしいくすり	600	60
11	ゾンビキラー	3850	385
11	パルチザン	2300	230
11	ビーストチョッパー	2150	215
11	ショックハンマー	5200	520
11	へびかわのムチ	1800	180
11	魔よけのツメ	2500	250
11	ルーンスタッフ	580	58
16	特やくそう	250	25
16	せかいじゅのは	1500	150
16	ルカニオン	900	90
16	ボミエルト	900	90
16	フールーム―	900	90
16	ドラゴンキラー	4700	470
23	スカラング	900	90
23	ピオラクタ	900	90
23	インテライア	900	90
23	こくようの剑	7000	700
23	ホーリーランス	2850	285
23	魔神のオノ	4200	420
23	きせきのメイス	5800	580
23	サイドワインダー	2800	280
23	てっこうかぎ	3100	310
23	クリスタルロッド	3600	360
34	特上やくそう	600	60
34	きんだんのバイブル	3150	315
34	だいまどうのコイン	960	96
34	ぎんのだんびら	9800	980
34	ワイルドスピア	4400	440
34	バトルアックス	6700	670
34	巨大スパナ	7300	730
34	チェーンクロス	4000	400
34	はがねのツメ	5500	550
52	すばやさの证	2000	200
52	かしこさの证	2000	200
52	レブナントイーター	10000	1000
78	攻击力の证	2000	200
78	守备力の证	2000	200
78	ダイナスブレイド	11200	1120
78	ドラゴンランス	6400	640
78	エビルブレイカー	8200	820
78	おにの金ぼう	25000	2500
78	ドラゴンテイル	6700	670
78	メタルクロー	7200	720
78	あんこくのつえ	4000	400
114	HP回复の证	3000	300
114	MP回复の证	3000	300
114	死神ごろし	17000	1700
114	巨人の剑	30000	3000
114	ハルベルト	7100	710
114	キングアックス	16000	1600
114	はがねのムチ	9200	920
114	ファルコンクロー	12000	1200
162	スキルの种	1000	100
162	全体回复の证	5000	500
162	ドラゴンスレイヤー	17500	1750
162	えいゆうのヤリ	16500	1650
162	ボルカノブレイカー	39000	3900
162	ギガクラッシャー	17000	1700
162	バスターウィップ	18800	1880
162	あくまのかぎづめ	34500	3450
162	けんじゃのつえ	7500	750



スカウトQ全部解答办法

在鼹鼠洞窟的一个岔洞里面，与傀儡怪对话就可以进行**スカウト**Q的问答，一共有十二项。对方会提出一些特殊的要求，你需要带符合这些特殊要求的怪物来才能完成问答，每完成一个问答都能获得相应的奖品。以下是所有问答的完成方法：



No.	条件	攻略方法	奖品
1	**ホイミスライム**	平原的洞窟抓一只	上等草
2	配合时继承HP回复的妖怪	抓一只**ホイミスライム**练到10级再配合并继承HP回复技能	不思议**な**木**の**实
3	**デンデン**龙	**リザードキッズ**×自然系，**リザードキッズ**可以在雪山白天抓到	魔法**の**圣水
4	**スノードラゴン**	**デンデン**龙×**ホークブリザード**，后者可以在雪山白天抓到	**ばんのうぐすり**
5	**ヘルコンドル**（全体回复）	断崖某个尖角处低概率捕捉	**バイキルミン**
6	继承全体回复的**スライムタワー**	上面的**ヘルコンドル**×**スライムブレス**，后者可在断崖白天抓到	世界树**の**叶
7	**エビルドライブ**	**スカルゴン**×恶魔系	**イケメンマガジン**
8	继承**アッパー**的**ボーンナイト**	**エビルドライブ**×**スカルサーペント**	MP回复**の**证
9	学会守备力**アップ**2	将守备力**アップ**练满并配合继承2	♀**の**杖
10	魔王**の**使	配合出来或是去遗迹地下传送点抓	战士**の**证
11	巨大**モンスター**	二周目时随便抓一只各地区的3格BOSS怪	巨大**モンスターの**配合方法
12	**ハーゴン**	**デュラン**×**スカルスパイダー**，后者在断崖夜晚晴天，传送点下一个场景	秘密配合方法



通关后与GJ老头的对战

二周目并且在真GP大赛获得优胜后就可以与GJ老头进行对战。他会随机出现在各地图的传送点附近，与他对战并获得胜利的话就可以获得奖励怪兽。

回	怪兽	等级	HP	掉落道具
第一回	**コドラ**	42	2180	**ぶとうかの**证（1/128概率掉落）
第一回	**ドラゴン**	42	4000	力**の**种（1/8概率掉落）
第二回	怪兽	等级	HP	掉落道具
第二回	**キャタピラー**	55	2916	**まほうつかいの**证（1/128概率掉落）
第二回	**ローズバトラー**	55	5187	**ふしぎなきのみ**（1/8概率掉落）
第三回	怪兽	等级	HP	掉落道具
第三回	**グラコス**	68	3613	**いのちのきのみ**（1/8概率掉落）
第三回	**おにこんぼう**	68	4841	**そうりょの**证（1/128概率掉落）
第三回	**プチット**族	68	2580	守**りの**种（1/8概率掉落）
第四回	怪兽	等级	HP	掉落道具
第四回	**オーシャンクロー**	80	4032	**とうぞくの**证（1/128概率掉落）
第四回	**はくりゅうおう**	80	8644	**すばやさの**种（1/8概率掉落）
第五回及以后	怪兽	等级	HP	掉落道具
第五回及以后	**スライム**	99	5960	**ふしぎなきのみ**（1/8概率掉落）
第五回及以后	**スライダーヒーロー**	99	6783	**けんじゃの**证（1/128概率掉落）
第五回及以后	**メタルスライム**	99	52	**かしこさの**种（1/8概率掉落）

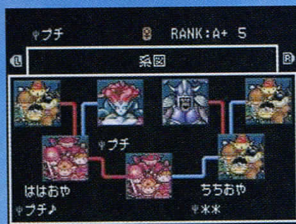
每次获胜后老头会问你问题，不同的回答会导致获得不同的奖励怪兽。回答“是”或者“否否是”的话会随机从35级的强**スライム**、50级的**プチット**族或是1级的**メタルスライム**中赠送你一只；回答“否是”或者“否否否”的话会随机从40级的**キングレオ**、1级的**ゴールデンゴーレム**或1级的死神**きぞく**中赠送你一只。



合成出最强的怪兽来！配合相关的重要知识！

怪兽的配合一直是怪兽篇最为精彩的部分，而且JOKER系列个人最为欣赏的一点，就是不用在配合前强制存档了……在本作中，我们甚至可以提前预览配合出来的怪兽的种族以及相关技能和特性等等。

本作中进行怪兽配合的地方是飞船内找那个拿着木杖的怪物，对话后上面那一项是选择父亲，下面那一项是选择母亲。配合的基本要求是父母双方的级别都达到10级以上，没达到10级的话不能进行配合，但可进行配合预览。



↑女小人可以用F级小人和魔界史莱姆石柱场景的A级怪合成。

1 等级上限与配合N值

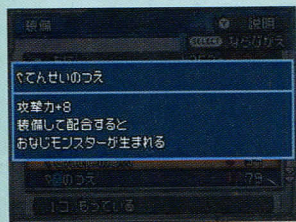
在游戏中，每个种族的怪兽都存在着种族的各项数值上限（类似口袋妖怪的“六围”），一旦达到这个上限，等级再提升也不会增长该项数值了；同样的，可能存在等级封顶后仍然没有达到六围上限的情况。在每只怪兽的后面，有个对应级别的“+N”，这个N就是配合次数了。当N为0-4时，这只怪物的等级上限为50级；当N为5-9时，这只怪物的等级上限为75级；当N大于10以上时，等级上限就能达到100！所以，如果你等级练满后，发现六围仍未封顶的话就可以反复配合，提高N值，这样就能提升等级上限了。此外N值越高，则怪物升级时各项能力的提升速度也就越快，每次获得的技能点数也就越多！值得一提的是，根据配合策略和具体怪兽，许多可能50或75级之前就升满数值不必再练了。



↑魔王索玛配上回复SP与支援SP，是奶妈的上佳人选。

2 转生之杖与性别之杖

上文已经说过了，要提高怪兽的等级上限，就必须提升它的配合N值，但是如果反复进行交配的话，变成了别的怪兽怎么办？这时候就需要依靠转生之杖（**てんせいのつえ**）了，只要是装备上转生之杖的怪兽无论怎么配合都不会被改变种族！利用此点多次配合就可以提高N值及升级上限了。



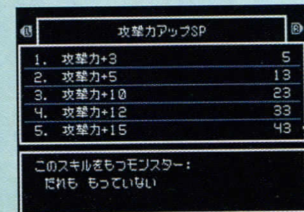
同样，在进行特殊配合时（例如对父母亲有要求），还需要考虑到配合后代的性别——虽然这个可以通过S/L来实现，不过忒也麻烦了些。更简单的做法是，在配合前给双亲之一装备上性别之杖就能提前决定后代的性别。♂**のつえ**是让后代性别为公，获得方法是在断崖最终BOSS战场景从右侧小路下去的平台宝箱里；♀**のつえ**是让后代性别为母，获得方法是完成鼹鼠洞窟里的“**スカウトＱ**”的第9问，具体方法见前页。

说到这里，顺带一提在捕捉野生怪物时也可提前在地图上使用道具，来决定下一次捕捉怪物的性别。“**エッチな本**”是让下次所抓怪物为公，“**イケメンマガジン**”是让下次所抓怪物为母，“**きんだんのバイブル**”是让下次所抓怪物为双性。说起来，虽然双性的妖怪既可以当公的使也可以当母的使，但双性与双性怪物之间是无法进行配合的，人妖的悲哀啊……

3 后代数值的继承与配合策略

后代的初始数值——也就是1级时的数值，并非封顶数值（封顶数值只与怪兽种族有关），直接与父母亲配合时的各项数值相关。也就是说，父母亲配合时的各项数值越高，则后代刚生下来时的基础数值也就越高。所以，想要怪兽刚生下来就有很高数值的话，将父母练强一点是有必要的；不过考虑到可以反复配合刷N值和去光**あふれる**地刷金属，所以后代初始弱一点到后面一样可以练上去，关系倒是不大。

需要注意的是技能的继承问题，这个游戏中技能对怪物而言也非常重要，没有好的技能，即使怪物六围值再高，实战效果也不理想，所以在配合时就需要提前考虑技能的选择和继承。还有，一些SP系的终极技能对父母双方的技能都有要求，只有满足条件才能出现，例如黄金史莱姆就必须得有“HP上限SP”，关于技能的配合，我们下文单独详细讲解，这里是提前拿出来提醒一下。



←合成攻击SP所需的战士之证可晚上去遗迹地下传送点从魔王手下那偷。

游戏心得与经验问答

Q： 2格怪物的特性“**メガボディ**”和3格怪物的特性“**ギガボディ**”有什么作用？

A： 2格怪物的“**メガボディ**”可以使攻击力有1.25倍的加成；3格怪物的“**ギガボディ**”可以攻击全体化，并且攻击力有1.5倍的加成。



Q： 我的魔王使者有“AI 2回行动”的特性，为什么我在战斗中命令它只能做一次攻击？

A： “AI 2回行动”只有在没有直接对其下达命令，而只选择战术的情况下才会必定发动，如果是手动操作则无法实现。另外，除了“AI 2回行动”之外，有的怪物还有“AI 1-2回行动（例如最强**プチット**族）”或是“AI 1-3回行动（例如**マスタードラゴン**）”这类的特性，触发条件同上，但这类特性只是最多有可能发动2到3回行动，而并非百分之百发动。

Q： 如何快速提升经验值？怎么刷金属系的史莱姆？

A： 毫无疑问，DQ和DQM系列中都是刷金属系怪物才能得到天价的经验值。在本作中，其实只要你的攻击力足够高，就能对金属系史莱姆破防从而打出高伤害来。如果攻击力不够高的话（例如一周目）则可以考虑用有多段连续攻击的怪物搭配上对金属系特效的武器的方法对付HP有12点的离散金属，这方面候选的对象可以考虑6连的**カバシラ**-或是4连的**プチット**族，特别是后者还有先制出手的特性。

Q： 我通关后去断崖传送点上面的洞里发现**エスターク**复活了，可是和它对话却无法进行战斗？

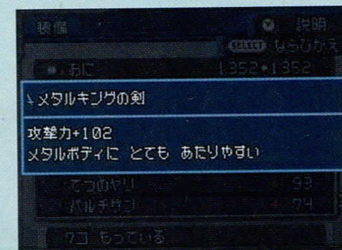
A： 对话时先选择否再选择是才能进行战斗，10回合内搞定它即可加入，不过这次小艾在数值上真的是狠杯具，纯粹就是一血牛，物攻低的让人无语……另外，也可通过合成的方法来量产小艾，配方是“**デスピサロ+キングレオ**”。

Q： 听说本作可以和DQ6、DQ9通信，请问该如何做？

A： 是的，具体方法是另外一台机子里有DS版的DQ6或DQ9，然后选择擦身通信即可，这样就会捕捉一些特定的怪物。与DQ6通信的话可以捕捉**ぶちスライム**和**エビルポット**；与DQ9通信的话可以捕捉**スライムタワ**-、**モ-モン**和**スライムジェネラル**。实际上感觉也就**スライムジェネラル**有点价值，别的都可以在本作中直接抓或是轻松合成出来。

Q： 我联机玩Wifi对战，发现里面的对手都暴强啊！特别是经常看到双**キラ-マシン**2的组合，杀伤力太强了。还有，就是在Wifi对战中很少见到有人用巨大怪，巨大怪都是废物吗？

A： 双K2的组合确实比较常见，主要是其AI2动的杀伤力，虽然攻击上限只有650，但配合攻击力SP的话还是比较可观的，但这个组合并非无敌，因为K2的防太低，只有770，速度也一般，容易被人先手秒。至于巨大怪的问题，2格+1格的搭配确实极少见，因为2格怪1.25倍攻击加成的特性效果不显著，黄金史莱姆这次变成了2格怪，实战效果也不如以往——基本上，金属队遇到会心队就只有哭的份了。3格怪同样有类似的问题，但神鸟**レティス**却是个另类，AI 1-3动，1900的血，680的攻击配合多动和攻击提成，特别是1240的最高速度，绝对是先手秒人的超级利器！另外值得一提的就是**オムド・ロレス**了，虽然外貌极其丑陋，输出也不算高，但1240的超高防御配合自身特性，再配个MP回复，绝对是消耗战的第一人选。最后，**マスタ-ドラゴン**虽然华丽且美型，但Wifi对战就是一废柴……



←攻击力+108的金属王之剑是所有武器中最强的，可在光之地刷金属王时刷出不少来，但wifi对战禁用武器。



SP技能书的合成方法

想要配出强力的怪物，种族的配合是一方面，为其属于适合自己的SP系技能同样非常关键，而且因为SP系技能是同类技能中的最高级，所以配合起来也需要花费相当的精力。以“攻击力アップSP”这个技能为例进行讲解，它的配合要求是父母双方将攻击力アップ3、战士、レッドファイター、ダウンガード 这四个技能都练满（将该技能点数加满，前面出现一个五角星符号）。可以是父母双方各练满其中两个，也可以是一方练满三个另一方只练满一个，都可。SP系技能的配合方法也有不同的组合，下表是所有SP技能的配合条件：

技能名称	配合方法
やみのばくえんSP	メラ&イオ3、メラ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&イオ3、イオ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&イオ3、バギ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&イオ3、ギラ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&イオ3、ヒャド&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&ドルマ3、イオ&バギ3
やみのばくえんSP	メラ&ドルマ3、イオ&ヒャド3
やみのばくえんSP	メラ&ドルマ3、イオ&デイン3
やみのばくえんSP	メラ&ドルマ3、イオ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&バギ3、イオ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&デイン3、イオ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&バギ3、イオ&バギ3、バギ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&バギ3、イオ&バギ3、ヒャド&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&バギ3、イオ&ヒャド3、バギ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&バギ3、イオ&ヒャド3、ヒャド&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&バギ3 イオ&デイン3 バギ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&バギ3、イオ&デイン3、ヒャド&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&デイン3、イオ&バギ3、バギ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&デイン3、イオ&バギ3、ヒャド&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&デイン3、イオ&ヒャド3、バギ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&デイン3、イオ&ヒャド3、ヒャド&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&デイン3、イオ&デイン3、バギ&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&デイン3、イオ&デイン3、ヒャド&ドルマ3
やみのばくえんSP	メラ&バギ3、イオ&ヒャド3、ギラ&デイン3
やみのばくえんSP	メラ&ドルマ3、イオ&バギ3、ヒャド&ギラ3
やみのばくえんSP	メラ&イオ3、エスタ-ク
やみのばくえんSP	メラ&バギ3、ラプソ-ン
やみのばくえんSP	イオ&ドルマ3、メラ&ギラ3
やみのばくえんSP	メラ&デイン3、ラプソ-ン
やみのばくえんSP	バギ&ドルマ3、ミルドラ-ス
やみのばくえんSP	ヒャド&ドルマ3、ミルドラ-ス
やみのばくえんSP	ギラ&ドルマ3、あんこくの魔神
圣なる吹雪SP	メラ&バギ3、ヒャド&デイン3
圣なる吹雪SP	メラ&デイン3、バギ&ヒャド3
圣なる吹雪SP	イオ&バギ3、ヒャド&デイン3
圣なる吹雪SP	イオ&ヒャド3、バギ&デイン3
圣なる吹雪SP	イオ&デイン3、バギ&ヒャド3
圣なる吹雪SP	バギ&ヒャド3、ヒャド&デイン3
圣なる吹雪SP	バギ&ヒャド3、バギ&デイン3
圣なる吹雪SP	バギ&ドルマ3、ヒャド&デイン3
圣なる吹雪SP	バギ&デイン3、ヒャド&デイン3
圣なる吹雪SP	メラ&バギ3、メラ&デイン3、イオ&ヒャド3
圣なる吹雪SP	メラ&バギ3、イオ&ヒャド3、イオ&デイン3
圣なる吹雪SP	メラ&デイン3、イオ&バギ3、メラ&ドルマ3
圣なる吹雪SP	メラ&デイン3、イオ&ヒャド3、バギ&ドルマ3
圣なる吹雪SP	イオ&バギ3、イオ&ヒャド3、イオ&デイン3
圣なる吹雪SP	イオ&ヒャド3、イオ&デイン3、バギ&ドルマ3
圣なる吹雪SP	メラ&バギ3、メラ&ドルマ3、ヒャド&デイン3
圣なる吹雪SP	メラ&デイン3、バギ&ドルマ3、ヒャド&ドルマ3
圣なる吹雪SP	イオ&バギ3、イオ&デイン3、ヒャド&ドルマ3
圣なる吹雪SP	イオ&デイン3、バギ&ドルマ3、ヒャド&ドルマ3
圣なる吹雪SP	メラ&バギ3、バギ&デイン3、ヒャド&ギラ3
圣なる吹雪SP	メラ&デイン3、ヒャド&ドルマ3、ギラ&デイン3
圣なる吹雪SP	メラ&デイン3、ドルマゲス
圣なる吹雪SP	メラ&デイン3、プチソ-ン
圣なる吹雪SP	イオ&デイン3、ドルマゲス
圣なる吹雪SP	イオ&デイン3、プチソ-ン
圣なる吹雪SP	バギ&ヒャド3、スデディオ2
圣なる吹雪SP	バギ&ヒャド3、龙神王
圣なる吹雪SP	バギ&デイン3、ヒャド&ドルマ3
圣なる吹雪SP	バギ&デイン3、ディアノ-グ2
圣なる吹雪SP	バギ&デイン3、エスタ-ク
圣なる吹雪SP	ヒャド&ギラ3、ゾ-マ
圣なる吹雪SP	ギラ&デイン3、レティス
さばきのせんこうSP	火炎3、ギラ&デイン3
さばきのせんこうSP	ブレス3、ギラ&デイン3
さばきのせんこうSP	メラ&ギラ3、やまたのおろち
さばきのせんこうSP	メラ&デイン3、イオ&ギラ3
さばきのせんこうSP	メラ&イオ3、ギラ&デイン3
さばきのせんこうSP	イオ&デイン3、メラ&ギラ3

技能名称	配合方法
さばきのせんこうSP	イオ&ドルマ3、バギ&ギラ3、ヒャド&ギラ3
さばきのせんこうSP	メラ&バギ3、ヒャド&ギラ3、ギラ&ドルマ3
さばきのせんこうSP	ヒャド&デイン3、ギラ&ドルマ3、ギラ&ドルマ3
さばきのせんこうSP	ガルハ-ト、メラ&ギラ3
さばきのせんこうSP	龙王、イオ&ギラ3
さばきのせんこうSP	キング、ギラ&デイン3
グランスペルSP	メラ&イオ3、バギ&デイン3、ヒャド&ドルマ3
グランスペルSP	メラ&イオ3、バギ&ドルマ3、ヒャド&デイン3
グランスペルSP	メラ&バギ3、イオ&デイン3、ヒャド&ドルマ3
グランスペルSP	メラ&バギ3、イオ&ドルマ3、ヒャド&デイン3
グランスペルSP	メラ&デイン3、イオ&バギ3、ヒャド&ドルマ3
グランスペルSP	メラ&デイン3、イオ&ヒャド3、バギ&ドルマ3
グランスペルSP	メラ&デイン3、イオ&ドルマ3、バギ&ヒャド3
グランスペルSP	メラ&ドルマ3、イオ&バギ3、ヒャド&デイン3
グランスペルSP	メラ&ドルマ3、イオ&ヒャド3、バギ&デイン3
グランスペルSP	メラ&ドルマ3、イオ&デイン3、バギ&ヒャド3
グランスペルSP	メラ&イオ3、バギ&ヒャド3、ギラ&デイン3
グランスペルSP	メラ&バギ3、イオ&ヒャド3、ギラ&ドルマ3
グランスペルSP	メラ&バギ3、ヒャド&デイン3、ラプソ-ン
グランスペルSP	メラ&デイン3、バギ&ヒャド3、ラプソ-ン
グランスペルSP	やみのばくえんSP、圣なる吹雪SP
グランスペルSP	やみのばくえんSP、さばきのせんこうSP
グランスペルSP	圣なる吹雪SP、さばきのせんこうSP
グランドブレスSP	火炎3、ブレス3、さばきのせんこうSP
グランドブレスSP	ブレス3、ため息
グランドブレスSP	火炎3、吹雪3、ため息
グランドブレスSP	火炎3、吹雪3、アンデッド
グランドブレスSP	ため息、レオパルド、ミルドラ-ス
グランドブレスSP	ため息、龙王
グランドブレスSP	ため息、龙神王
グランドブレスSP	ため息、ラプソ-ン
グランドブレスSP	龙神王、さばきのせんこうSP
グランドブレスSP	さばきのせんこうSP、マスタ-ドラゴン
けんごうSP	ゆうき、ジャック
けんごうSP	キャプテン・クロウ、ジャック
けんごうSP	ふうえんの剣技、びゃくやの剣技、キャプテン・クロウ
けんごうSP	ふうえんの剣技、ふうらいの剣技、ばくひょうの剣技、びゃくやの剣技
けんごうSP	ふうらいの剣技、ばくひょうの剣技、キャプテン・クロウ
けんごうSP	ふうえんの剣技、ばくひょうの剣技、ゆうき
けんごうSP	ふうらいの剣技、びゃくやの剣技、エ-ス
けんごうSP	ばくひょうの剣技、びゃくやの剣技、ジャック
けんごうSP	レッドファイタ-、イエロ-ファイタ-、グリ-ンファイタ-、ブル-ファイタ-、ホワイトファイタ-、ブラックファイタ-
回复SP	HP回复、全体回复、MP回复
回复SP	HP回复、MP回复、神圣
回复SP	HP回复、全体回复、ガ-ド
回复SP	HP回复、いじょう回复、ゆうき
回复SP	HP回复、MP回复、ガ-ド
回复SP	HP回复、MP回复、てっぺき
回复SP	全体回复、神圣、ゆうき
回复SP	HP回复、MP回复、クイ-ン
回复SP	てっぺき、神圣、ゆうき
サポ-タ-SP	ジャミング、とうぞく
サポ-タ-SP	サムライ、ぼうぎょ、とうぞく
サポ-タ-SP	アッパ-、ダウナ-、ジャミング
サポ-タ-SP	サムライ、ぼうぎょ、ジャミング、VS 懹 、えんかい
サポ-タ-SP	サムライ、ぼうぎょ、MP回复、ダウナ-、ジャミング、VS 懹
げんじゅつSP	ふういん、さいみん
げんじゅつSP	さいみん、ホラ-
げんじゅつSP	さいみん、コ-ルドスリ-プ
げんじゅつSP	さいみん、ようじゅつ
げんじゅつSP	さいみん、むしのしらせ
げんじゅつSP	さいみん、まほうつかい
げんじゅつSP	コ-ルドスリ-プ、ようじゅつ
HPアップSP	攻击力アップ3、ぶとうか、イエロ-ファイタ-、HP回复
MPアップSP	かしこさアップ3、まほうつかい、ブラックファイタ-、MP回复
攻击力アップSP	攻击力アップ3、战士、レッドファイタ-、ダウンガ-ド
守备力アップSP	守备力アップ3、そうりょ、グリ-ンファイタ-、ルカニガ-ド
すばやさアップSP	すばやさアップ3、とうぞく、ブル-ファイタ-、ボミエガ-ド
かしこさアップSP	かしこさアップ3、けんじゃ、ホワイトファイタ-、フ-ルガ-ド
火炎ガ-ドSP	メラガ-ド、炎ブレスガ-ド
吹雪ガ-ドSP	ヒャドガ-ド、吹雪ブレス、ガ-ド
ばくふうガ-ドSP	イオガ-ド、バギガ-ド
しろくろガ-ドSP	デインガ-ド、ドルマガ-ド
HP回复	いじょう回复、いじょう回复
いじょう回复	HP回复、HP回复
ふうえんの剣技	レッドファイタ-、イエロ-ファイタ-、グリ-ンファイタ-
ふうらいの剣技	グリ-ンファイタ-、ブラックファイタ-、ドラゴンスピリッツ
ふうらいの剣技	グリ-ンファイタ-、ブラックファイタ-、スペディオ
ばくひょうの剣技	イエロ-ファイタ-、ブル-ファイタ-、ホワイトファイタ-
びゃくやの剣技	グリ-ンファイタ-、ホワイトファイタ-、ブラックファイタ-

孤胆英雄绝非从来自己 在复仇之路上描绘的人狗情谊！



说到这款游戏的名字，实在是让人有些不知所措，实际上在一些网站也曾对这款游戏进行了介绍，但是在译名上，却始终没有统一。大陆一般叫做《脱狱潜龙》，台湾叫做《人狗情未了》，香港叫做《正义战警》，而从字面上翻译的话却可以直接称作《死到一边去》，真是一部游戏，千般姓名，至于究竟叫什么，就看各位的喜好了。

《脱狱潜龙》讲述的是一位名叫杰克.斯雷特（Jack Slate）的K—9警察，他所在的城市叫Grant，是个犯罪猖獗的地方，而他就经常扮演孤胆英雄的角色挑战群魔。从一代到三代，《脱狱潜龙》向来是以火爆的场面。爽快的战斗赢得人心的。作为一款主要以射击为主的游戏，游戏所提供的爽快度自是不用多说。特别是到了到了现在的3代，凭借着主机的强大机能，游戏的画面素质有了质的飞升，小到游戏的纹理，大到宏大的场景，都描绘的惟妙惟肖。 虽说与各个神作比起来还有一定的差距，但相信你玩过之后一定不会失望。特别提示，杀戮场面异常火爆残忍，不喜与胆小者不要尝试。 □文/翅膀



↑人狗情未了，影狼Shadow与无敌战士Jack的配合始终是天衣无缝。

PS3 X360	本刊译名：脱狱潜龙 惩罚		2010年4月
	动作冒险	NBGI	59.99美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720p	17岁以上

CHECK UP! 操作系统

Jack Slate	
按键	功能
LS	移动
RS	方向视角
A	夺枪，技能提示，确定，跑
B	轻拳
X	防御
Y	重拳
X+LS	躲避正面攻击
Y+B	超重击
X+A	抓取敌人
抓（X+A）+Y或B	抓住攻击
抓（X+A）+A	抛出敌人
抓（X+A）+X	挟持敌人
十字键	切换武器
LT	瞄准
LB	子弹时间
RT	开枪
RB	捡取

Shadow	
按键	功能
LS	移动
RS	方向视角
A	攻击
B	无
Y	吼叫
X	拖拽
LT	透视
RT	加速
↑↓	指令键位

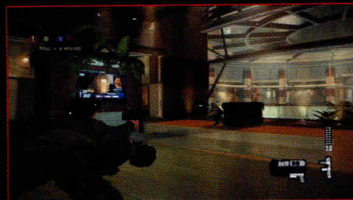
SYSTEM 极致的六大操作

缴械系统



Jack可以在没有武器的情况下与敌人近身搏斗，打到一定程度会有A提示，从而缴获敌人身上携带的任何武器。武器共分3种，机枪，手枪和雷各装备一个。

人盾系统



被制服的敌人可挡在面前做人盾，作为正面的保护。在地方强大火力封锁的时候，人盾可以挡住前方的大部分子弹，而如果敌方使用重型武器的话，人盾的作用就不明显了。

警犬支援系统



警犬Shadow是杰克的好伙伴。合理运用警犬的援助，对于牵制和消灭敌人有着非常重要的意义。而且本作中有几个独立用警犬的关卡，由于Shadow的防御力偏弱，所以要多多注意躲避。

掩护攻击系统



Jack靠近墙壁可进入贴墙状态，借助墙壁的掩护可探头攻击敌人，也可有足够的时间调整瞄准镜，将敌人准确爆头。游戏中有很多火力集中的地方，注意掩护是非常重要的。

终结技系统



在近身格斗一段时间后，屏幕会出现秒杀的提示，按A即可进入秒杀状态，随机有慢动作特写你的帅气动作，当然敌人也死得很憋屈。终结技会随着你所处位置与使用武器的不同而变化。

子弹时间系统



实际上就是慢动作。在屏幕左下角有一个能量槽，爆头一定敌人后会增加，发动技能以后你就有充分的时间尽情的闪避攻击，更能清晰地看清子弹的轨迹。合理利用会让游戏轻松很多。

Chapter 0 序

故事由Jack Slate从梯子上摔下的那一刻正式拉开序幕，这一摔不要紧，却是一下摔到了唐人街上，上来的两个人（估计是中国人）左一句fu**右一句fu**，对Jack一顿奚落，就听见Jack口中突然冒出一句“kill”，现在被这两人十分不以为然的小狗突然跳了出来，张开他那血盆大口瞬间咬死一个人，另一人被吓得仓皇而逃。

故事情节进入很快，也没有教学什么的繁杂的篇章，整体上衔接的很流畅，在小狗咬死那人的时候，镜头还特意给了一个特写，但我怎么看这狗也不够凶狠，反而有些可爱。狗的名字叫Shadow。

保护重伤的Jack。Jack会在原地蹲下，你要操纵狗来保护他。一条路，左右两边各有梯子，先杀死路上的敌人，再分别从梯子上去咬死敌人。等到一辆车来，杀死从车上下来的最后两个，第一阶段任务结束。

Chapter 1 Strikebreaker

飘雪的夜空真是漂亮，电视里播着新闻，脱离险境的Jack安静的喝着酒，一个女人走来，像是他的朋友，“现在你的同事都在找你，你的肩膀”“他们早已不再是我的同事，我的肩膀没事。这是一个骗局，让我来告诉你。”

Jack来到新闻现场，将记者撞了一个踉跄，走到警察面前，告诉他眼前的紧急，警察说要等到大部队来到才能行动，这时匪徒将一名人质推下了楼，Jack再也按捺不住，现场的那位说如果进去就要吊销Jack的证件，Jack留下了证件和手枪，只身走进大楼。

走进大厅从左边的门进去一直向前走，迎面3个面具人，徒手攻击，用连招2次解决一个人，在攻击的时候会有提示，不过在暂停画面有更全的出招表。解决掉3人后，上台阶，又是3人，一样解决，进门，出现一个大块头（Union Enforce），要比之前的几个难缠一些。攻击的方法很多，他有两下连续重击，不过动作缓慢，可以先按住X向前撞他一下再用连击打，也可以躲开他的两下重击，僵直时冲上去。由于他的两下重击是能破防的，所以不能一味的防守攻击，出现提示后按A将其“Takedown”，“Takedown”是游戏的一个特色，当对方濒临死亡时可以按提示操作以最潇洒的方式结束战斗，画面多种，大家自己可以尝试。解决后出剧情，歹徒将困在电梯中的人炸死。沿楼梯上去，进入另一个电梯，出电梯时出现第一个持枪敌人，按A夺过枪按RT开枪爆头。向前走会有第一股火力攻击，按A躲在沙发后面，躲过另一侧敌人的枪，按LT瞄准杀死远处的敌人，一路走，每一个敌人的枪都可以夺过来，注意隐藏，避开火力，一路向前，有一个匪徒在做杀人示范，这时按LB进入子弹时间，杀死他，救了其他人，一直走到楼顶，有直升机在天上。这里有一个发火箭炮的，小心不要被他击中，可以进入子弹时间杀死他。解决掉最后两个人，进入剧情。你要带着救的那个女人走出去，我在这一不小心还打了她一拳，呵呵~再返回的路上也不是一番风顺的，同样有很多敌人在等着你，其中会有一个狙击手（Union Sniper）不要被他瞄到，最好是冲过去夺枪。女人安全了，回到楼里，杀掉迎面的3个敌人，顺着楼道一路清敌，一直走到Union Sniper出现，注意他的红外线狙击枪，冲过去夺枪。沙发后面还有两个人，用抢过来的狙击枪爆头，护送女人任务完成，继续向前，进电梯。电梯开门后有三个人挟持着一个人质，可以用子弹时间爆头，救了人质顺便消灭周围的几个杂兵。一路走来注意敌人的围攻，充分利用好子弹时间，因为爆头还会增长时间槽，所以不用舍不得用。终于来到演播室大厅，会有几名人质对着墙跪着。顺着楼梯下去，杀掉路上的几个人后来到演播室，对方会引爆炸弹，Jack会从炸开的口跳下去，任务更新。顺着环形的楼梯一直向上跑，会不断有敌人从一旁跳出来袭击你，利用各种方式轻松解决掉后继续向前跑。走到一个平台后再沿着向上的楼梯上去，不久就迎来动画。这里会有几个格斗很强的忍者，小心应对，有枪最好用枪。你可能会遭遇围攻，其中还有一个大块头，推荐先把有枪的解决掉再专心对付大块头。解决掉后继续向前走，拿上机枪一路扫射，杀掉最后一个狙击手后来到动画，你会看到两架直升机，其中一个是带有两个螺旋桨的，以后你还会看到它。小直升机袭击Jack不成撞到铁架坠毁，大直升机上有个人对Jack竖起中指，扬长而去，任务结束。





Chapter 2 Shadowboxing

警察局，Jack正在和一个人争论，像是在责备Jack的单独行动（不管哪里总有这么一种人，尽管你做的很好，但是没有按照他的命令做，也是不行），正在闹的不可开交之时，一个人走进来帮我Jack要回了枪和证件，出门时Jack说谢谢，有一个人来，说到“你预约的时间到了”。

换场景，到了一个拳击擂台，台上Jack的父亲和Jack像是正准备来一场较量，其实只是熟悉一下攻击的连招，只要按照他要求的做即可。当然你也随时可以走到角落里按A结束这场教学。

跟着Jack的父亲一路走过几道门，下楼梯，来到门前，开始第一阶段任务，操纵狗寻找钥匙。算是颇有难度的一关，因为人数众多的敌人，再加上极低的防御力，对于Shadow来说，如果不另辟蹊径直接冲上前只有死路一条。分散敌人的攻击力各个击破才能确保任务的完成。顺着走廊向前走，按住LT慢慢移动确保极低的声音，咬死第一个人后按X拖到箱子后藏起来。然后走到第二个车前，等待敌人走散上前分别咬死他们。走到狗洞前，等待时机冲出去解决掉第三个人。上楼梯，按Y让Shadow叫，招过来一个人，杀死，向前。一路上还有很多这种情况，依样解决，直到来到一间小屋里，咬死敌人获得钥匙，返回，要避开敌人集中的地方。回去把钥匙交给Jack的父亲，打开门进去，开始Jack的正面进攻。一路上Jack的父亲会协助你战斗。走到一条小巷，开门，会有一群人在等着你，没有武器，用刚学来的的连招解决他们（当然也可能你之前就已经知道怎么用连招了）。两旁的建筑物有电，可以协助你解决敌人，也会电到你自己，要小心。通过一条走廊，翻墙进入屋内，走下楼梯。来到闪光的箱子处会有寻找的提示，按A得到讯息。这时4个人围过来，小心对付。来到另一个屋子内，会再有一个闪光的箱子，上前检查，获得讯息。又一波敌人围过来，注意其中的大块头，Shadow会帮你咬死一半的人，向前走会有任务完成的提示。爬下梯子，解决掉前来的一波杂兵，来到机器前按A启动机器，爬梯子上去，与老Jack和Shadow汇合。走下楼梯，在垃圾箱前会有寻找的提示，之后出现过场动画。找出一把枪来，被两个敌人发现，Jack的父亲设法稳住敌人，当敌人貌似被说动的时候，突然警报声响起，两个敌人被射死，警察出现，任务更新。帮助警察在此地杀死一大波接连不断的敌人，杀到你的眼睛通红，杀到我都已经恶心了，我说的是实话。之后出现过场动画，Jack的父亲和之前帮助Jack解围的那位警官起了争执，最后不欢而散，Jack的父亲让Shadow闻了闻手上的东西，Jack开始新的任务。Jack走到一扇窗前，听到两个人说话，之后看见一个红色小丑，一路快速向前，箱子后面有杂兵，一路走到大门前，开门却发现Jack的父亲倒在血泊里。Jack开始用对讲机呼叫……

冷雨的夜里，Jack挽着倒在血泊中的父亲，声嘶力竭的叫喊着难以抑制的痛苦，没有人来，绝望，痛苦，任何词汇都难以描绘此时的感受，Jack是绝望的，他眼看着父亲慢慢的死去自己却什么都做不了，有的也只是静静的等待……听着救护车的声音由远及近，或许Jack感到了一丝希望，而护士的死亡宣布却激起了Jack心中无比的怒火，“你！”Jack对着绑在一旁的红色小丑说。Jack不知道是不是他杀的父亲，暴雨般的拳头落在那人身上，把那人活活打死，尽管他知道打死这个人也没用。Jack的父亲一直也没有说一句话，Jack决心要查出真凶，坚毅的身影逐渐消失在夜色里。Shadow最后嗅了嗅老主人，随着Jack的影子，跟了上去。

Chapter 3 Off The Rails

火车站，Jack和Shadow。沿着楼梯一路下去，会遇到很多人，不知道是干什么的。向前走会在一个宽广的街道处有一个激烈的巷战，不过有很多警察帮你，你可能会看到警察不断的死去。在拐角处会看到远处招牌上有一个狙击手，而且前方也有许多人。这个要好好注意，一定要先把楼上的那位解决掉，直接冲过去是没戏的，可以躲在车后面，用准星慢慢瞄，连打几枪估计就死了。然后转弯向前，会看到一个骷髅人，这个人格斗很强，他的招数几本都不能防，要按住X左



右移动，瞅准空当杀掉他。前方的路不通，旁边有一扇小门，有一群警察在和敌人交火，直接冲过去。这地方路很宽，敌人会同时从三个方向冲过来，要注意隐蔽，先左右移动，不要急于向前。箱子很多，瞅准机会再出来。不一会解决完就可以继续向前了。这里会有一个发射火箭炮的人，绝对是高攻击，而且准确率也不低，这时你必须有把枪，隐藏好并调整后小瞄，然后迅速换成大瞄，打他背着的东西，连续攻击，如果漏气了他就差不多了。一段静悄悄的路，直到打开一扇门。有一个巷战，巷子的尽头有一个开着机关枪的人，先隐藏起来，瞅准机会爆了他再冲过去。上楼梯发生剧情，看到的白脸中国人就是本关Boss。在楼梯上层和楼梯下大吊扇的影子下有敌人，注意隐藏，解决后向前走，会发生动画。Jack追白脸人到一艘火车上。

拆弹运动蓬勃开展。一路向前有很多油桶上帮着炸弹，只要走上前按A即可拆除，当然，前提还是要把守卫的敌人消灭。一节车厢一个炸弹，拆除一个后从尽头的梯子爬上去，再从排风口跳下来，敌人的数量不在少数，还好枪足够多，尽量爆头。拆掉3个后，Jack来到火车的尽头，一大堆油桶上绑着炸弹，但时间不够了，Jack跳出，本章结束。

Chapter 4 End of the line

上来没有剧情，操纵Shadow去救Jack，这里可以来一次极品飞狗。沿着右边的路线直线前进，在第二个拐角处左拐，然后一直从炸毁的火车车厢通过，走到一个土坡，上面有一座倒着的铁架子做成的桥。千万不要从那里走，不然铁桥会轰然倒塌砸死Jack，其实Jack就在下方，只要走过去按X把Jack拉出来就好了。Jack救出后任务更新，Jack继续追白脸人去一个广场。过桥，高塔上有狙击手，一边一个，四周布满了敌人，远处还有一个机关枪。先上到过桥后的那一个高塔上夺过狙，将另一端的狙击手爆头，顺便杀死周围的一些杂兵。你可能会被远方的机关枪打上机枪，甚至打死，这里不能躲太久，因为机关枪能很轻易的打穿薄薄的铁皮。之后赶紧下来，从楼梯下来，穿过过道，来到一个狭窄的隧道中。打破灭火器能炸死一片敌人。



继续向前来到火车的旁边。在经过一场战斗后，通过楼梯来到车站大厅。此间会不断有乘客从里面跑出来。不久出现剧情，白脸人再一次出现，而且又在放置炸弹。刚才拯救火车，现在又要拯救车站了。从大厅出去，会看到一个广场通着3道大门厅，并分别有一个炸弹在那，先杀敌人再拆炸弹，给出的时间远远用不了，不过敌人的火力比较集中，要注意隐藏，这地方小，不能一味的隐藏不动，一定要有比较高的命中力开枪才行，一次不成再试一次。3面全拆掉后，从地上拾取装备，无论大的小的，全副武装好，往车站深处走。两个拐角处有敌人，之后到一个正面，有两个狙击手，夺枪，爆头，来到剧情。终于与白脸人正面相遇，Jack会被白脸人打几下，不过是剧情，主角不会死。这个一直以来的白脸人果然不是吃素的，武功之高果然不是之前所遇到的任何杂兵所能比拟。他会连续的飞腿踢你，不要防，按住X左右移动着躲，在他出招的僵直时间上攻击，可能会有一番恶斗。循环往复几次，左下屏的血就会满，白面人终于死了，来到剧情。

Jack受伤了，之前的那个女人托着他的胳膊，Jack一动不动，满脸有的是平静，还有极大的愤怒。Jack死心不改，不听女人的劝阻，女人轻轻地推了一下Jack的头，并帮他把脱臼的胳膊挂上，本章结束。

Chapter 5 Seven Six Five

找钥匙游戏再次登场，操纵Shadow从狗洞进去，这次的路程有点长，要有耐心做好长期的战斗。由于敌人的站位比较集中，要更多合理的运用狗的叫声来吸引敌人的注意力，声东击西。按住LT可以看到远方的敌人，所以比较容易掌握敌人的情况。这里推荐在第一个土堆前狗叫，分别制服两个敌人，前方有一个堆木头，在此处用狗叫分散敌人的注意力，由于前方有3个敌人，所以还要等待好时机，当其中一个或两个走远时再叫比较容易一些。前方有一个狗洞，爬过去咬死站着的一个。有时你可能被敌人发现，这时上前会先咬住敌人的手，连续按A可以制服他。爬上前方的楼梯，咬死上面唯一的一个敌人，获得钥匙，返回交给Jack。任务更新，两人一起行动。杀死两人获得第一把枪，慢慢向前移动，这里有很多戴面具的人，他们不仅携带着枪，而且徒手攻击能力也比较强，要小心应对。沿着拿钥匙的楼梯上去，一脚踹开大门，发生剧情。

Jack来到了敌人的一个巢所，墙上贴满了头像，像是组织的成员，又像是他们暗杀的目标。Jack拿起桌上的一个录音机，声音从里面缓缓流淌了出来。

有了新的情报，Temple。继续向前走，这里有很多的小木堆，中间是一辆车，几乎每一个小木堆都有敌人在等着你，所以中间的车是很好的防御措施。躲在车后，找准机会用枪将木头后的敌人爆头，围着车绕圈，依样解决其他人。进入一个操作室，里面有武器箱，装备好武器后出门，发生剧情，一个颇具规模的小梯队前来送死，的确是送死，因为没有任何的难度。不过之前会有一架飞机在天上袭击你，不要理他，因为现在还不是打他的时候，路上有障碍物，躲避子弹，当飞机停止进攻时快速前进，快速移动到另一边的卡车处，抓住Gac当肉盾进入工厂。由于有了肉盾，攻击起来还是比较容易的，觉得时机差不多了就放开肉盾，抢过一把枪后快速向前跑，上楼梯，杀掉楼梯上的几个人，从另一侧下去，在一扇大门口有四个敌人在向你开枪，随便你怎么折磨他们，出门后飞机又来了，先躲在木堆后，让狗上去咬前面的两个人，如果狗这时不幸身亡，可以利用子弹时间延长一下反应时间，如果子弹时间也不幸用完了，就要看你自己的了，快速跑过去，清掉两个杂兵，小心天上的飞机，因为你随时可能被飞机连续的机枪打死。进屋，杀死几个敌人后，从过街天桥过去，一路冲到一座大铁架子旁（其实是电梯），走近按A启动装置。两分钟时间，小心不要牺牲，其他的不用管。四周的木堆会出现敌人包围你，先躲到一处，让狗上前咬他（这时狗应该是活着的），因为之前你完全有时间救活它。两分钟内，敌人源源不断，在熬过了敌人的猛攻后，进电梯，来到下面。像是一座地下工厂，进门会有超远距离狙击手的红外光线四处晃动。其实这把枪你也可以有，从来时路上的武器箱内可以得到。没什么可说的，在他爆你之前先爆了他。走到一个大圆盘处，拉下开关，吊桥下落。绕过去从吊桥过去。一路沿着栏杆走，通过一个隧道来到另一个场景，这里会有另一个圆盘，同理拉下开关走人。路上一定要优先消灭那些站在上面的狙击手。来到中心有灯的地方，杀死一圈的敌人，向前走，上楼梯，走到铁道出去，本章结束。



Chapter 6 Urban Renewal

开始，你会看到之前看见的那架飞机，。很荣幸的告诉你，你离他不远了。这里的路比较乱不过不是主线的路一定是死胡同，自己多绕绕就好了，来到一扇破门前，一脚踹开。有一个人在等着你，格斗型的，你们两个他一个，很容易，然后向前有一个武器箱，装备好武器过桥在一片小块空地上至少有6个敌人在巡逻，没办法，冲吧。要合理的运用Shadow会使战斗变得更容易一些。塔楼上有狙击手，要小心。来到一个岔路口，会有一辆装甲车来到桥上，车前的探照灯四处晃动，小心不要被他照到。进门，这里有很多人，而且远处还有一架机枪在朝你射击，小心一点，不过你现在有大瞄还好些。左一枪右一枪，旁边门口还有一个，最后在机枪攻击的间隙一枪秒了他。四发子弹，四个敌人。从旁边的门进去，绕到机枪处，现在你也可以体现杀人如麻的感觉了，关卡的设计还是很追求爽快感的。机枪对面敌人源源不断，你可以不顾及子弹，爽快的把他们击毙。之后来到一个巷战，注意这里带电，所以还是不要靠着了。穿过小巷，进门，之前的那辆卡车开了过来，从车上下来几个人，杀掉后往前走，你会看到狙击手的红外线在四处晃动，抬头，瞄准，爆头。来大怪物了，这个手拿火箭筒的大家伙很不好对付，移动速度也不慢，而且全身盔甲，想要用枪打死他是不可能了，徒手上前，还没够到他就被他一下弹开，所以以常理是不可能消灭它了。他身后背着一个气筒，集中火力打他的气筒，漏了的话他会修补，不用管它，一直打，最后他就会全身触电而死。之后进入仓库，迎面又一挺机枪，子弹时间爆头。此时警报声响，往前走，经过一条无人的小巷，像是暴风雨前最安静的时刻。突然四处布满了敌人，小心应对，终于来到了剧情。剧情过后开始操纵Shadow。小心不要过于靠近周围的建筑，会电伤你。小心的上楼梯，来到发光的发电机处，靠近后按A撒尿让机器短路。另一处还有一个，也是这样，之后整个建筑物就没电了，开始Jack的潜入。朝着有人的地方走，见人杀人，来到一扇电动门，门开进去，现在来到通往飞机基地的一条小巷上，你的任务就是要炸毁飞机，一共3架。先清掉两旁的人。上方有两个狙击手，小心。可以躲在机器后方，调整好小瞄后换大瞄打死他们。之后进入基地。飞机一共3架，分别在不同的地方。先在左边拿好炸药，之后向前走，第一架飞机就在前面。先下楼梯透过窗户杀死里面的敌人，进屋在机器旁按A基地高层的楼梯升起，在武器箱处整理好装备，出来，走上楼梯，在飞机下部安放炸弹，后退，5秒后引爆。从门出去，下楼梯，来到一个分岔路，从右边上去，有一个梯子，上梯子后看见第二架飞机，路上的敌人只有一个拿电枪的需要注意一下，其他的同以往。被电枪之中后会有一定时间的僵直，小心，这里推荐直接冲过去夺枪。来到第二架飞机的地方，周围一圈有很多敌人，其中又有那个背着筒的大怪物，小心，用老方法打筒，消灭后，抬头解决掉楼上的两个狙击手。之后走下楼梯，透过窗口清理杂兵，进门，启动机器，拿枪，出来，上楼梯，安放炸弹，5秒后飞机炸毁。第三架飞机我是找了很久，其实很好找，只是突然失去了方向感。先上2层，如果这里还有没解决掉的敌人，先解决，之后绕着走，你会发现有一个平台有一个向下的梯子，先在上面居高临下杀掉下面的敌人，之后下梯子。从左边的小道走过去，进入两个电动门，来到一个和之前一模一样的地方，先杀掉敌人，之后右边有一个向上的梯子，爬上去。然后的流程和之前两个一样了，在炸掉飞机后，从第一层的门出去，会看到敌人，清掉后进门，走不远进入剧情。开始和Boss的正面接触。杀掉Riggs。场景分为两部分，下部分属于你，上部分属于Boss。你这边有四个武器箱可以无限拿武器。有几



个障碍物可供躲避。Boss边有机枪和无数的障碍物，而且Boss会在上面不断的跑来跑去。你要做的就是先去躲避，找准Boss的方位，瞄准，射击。Boss的血在屏幕的左下角，注意Boss的移动就可以了，攻击方法比较明显，不像喷火的那个大怪物，上来可能就蒙了。偶尔Boss还会招一些小兵出来，不过对于有枪的你完全没有威胁。Boss的血光了后会从上边掉下来，之后进入剧情。Jack把他绑在了铁柱上，抬头看了天上的飞机——他的下一个目标。拿好炸弹拿好枪，从开着的门进去，上楼梯，Jack正要安放炸弹，被之前和Jack的父亲起争执，也就是最早为Jack要回枪和证件的那位老兄背后袭击。Jack被带上了飞机。在经过一系列的对话之后，那人杀死了被俘的Boss，Jack伸手抓他被一并摔下了飞机。

Chapter 7 Frame Story

Jack又来到了唐人街，和第一关一样，操纵Shadow保护Jack。先从左面包抄到中路，一共3个敌人。然后一路向前咬死见着的人，最后可能要回去一次，有两个人跑到了后面袭击Jack。全解决后进入剧情，Jack又来到了开篇的那个女人家。

正在谈话中，女人接到了一个电话，不料却被透过窗子过来的狙枪击中。现在Jack要抱着她逃离这个地方，过程中要防止血量过低，就像是Shadow保护Jack一样。前期可以一直让狗帮你打，你只用抱着那女人一直走到天桥过道附近，这里满是敌人，Shadow一个定是不够了，冲上去连击。过程中女人的血会不断的下降，在抱着她的时候只要按住X就能给她以动力，实际上就是加血。走到铁栅栏会有一场小战役，之后抱着过天桥，会有很多敌人从远处袭击你，你可以先把人放到大牌子下面免受攻击，再用子弹时间杀了袭击你的人。进入像教堂似的的地方，更多的敌人袭来。一直走到电梯，女人会说很多话，等出去，任务完成。进入剧情。Jack会让Shadow保护女人，自己只身爬下梯子，追击Gac。下去后一路杀到第1处屋顶破坏大灯和电箱，此处有榴弹兵，破坏后门被打开，路上有武器箱可获得散光弹。再杀到第2个屋顶同样打烂灯和电箱，第3个屋顶也是一样，全部破坏后原路返回女主角所在的屋顶触发CG！本关通过！

Chapter 8 Atonement

Julian Temple，记住这个名字，你将要把他送进监狱。开始Jack和Shadow从飞机上跳下来，所处的地方是一个楼顶，此时敌人大量涌入，徒手杀吧！上梯子，进入大厅，一路上一直有敌人纠缠，要多注意找掩护，当然，你在战斗的过程中会不断的有枪夺过来，这样会好很多。一路杀到大厅。先清掉四处掩体后的敌人，然后来到一个有着向下楼梯的房间，下楼梯会看到有一架钢琴和很多装饰物，门也打不开，其实钢琴处有一个机关，触动后打开暗门，进入剧情。Jack和出现的人说了很多的话，即使你听的不是很明白，但总会有一个人名让你注意到，RedWater，记住他吧！剧情过后Jack开始挟持说话人当肉盾，外面飞机声在响，不料却被飞机的探照灯照到，一扇门被炸开，敌人大量涌入。这里有必要说一点，在此处挟持此人时，无论你身上带着什么枪，弹药都是无限的，只要你不把子弹打完（因为打完后会自动扔掉枪），挟持的时候会有子弹的提示，按住RB即可装载。。又是一处大屠杀，他们当然是打不过你的。在经过漫长的等待你终于将他们清掉后回到电梯处，用肉盾砸开电梯进去后再砸上，来到楼下。再杀到第2个电梯处(这是个漫长的过程，我在这里一带而过，因为只是杂兵而已)，路上有飞机攻击所以尽量找一些前.右方都能挡单的地方进行躲避。下来后走到走廊CG出现！BOSS战！终于要和这架之前出现很多次的飞机正面交锋了，飞机的攻击力自然无需多言，用人来打飞机，乍想一下天方夜谭，但这样安排必有他的道理。弱点：三盏灯。在瞄准的时候你会发现总有几个地方会出现红色，像是瞄着人的脑袋一样，这就是飞机的弱点所在，打破它即可。这里有很多柱子可供掩护，轻易不要中弹，飞机的子弹可不是随便可以挨两下的。每棵柱子后都有一个武器箱，现在是不能再带着之前哪位老兄了，所以也就没有了无限弹药，但是武器箱里的武器却是无限的，开始摧毁这架出现很多次讨厌的飞机吧！正如我之所说，三盏蓝灯即是它的弱点，打破后Shadow会跳上飞机再咬死一个飞行员，飞机正在坠毁，最后时刻Shadow跳回，Jack将他接住。回去再次抓住肉盾，又有大量杂兵涌入，一个字，杀！一路再回到电梯处进去，出来后走下斜坡楼梯，一个榴弹兵在等着你，对，就是那个讨厌的胖子，不打身后的桶不死的那位，杀掉后本关结束。

Chapter 9 The Old-Fationed Way

走下楼梯，下面有很多警察在等着你，不是给你接风的，而是要杀了你。继续带着上一章的那位老兄，其实就是Julian Temple，但要注意在攻击时不要挟持他了，敌人的子弹会全数打到他的身上，用不了几枪他就会死，而他一死游戏也就结束了。放开他他会一直跟着你的，这样反而安全。从火车站下来有大批量的敌人清掉后跑上右侧的桥，优先打掉狙击手，一路杀到桥对面的警局里。杀向牢房触发剧情。Julian Temple被送进了监狱，来人会和Jack叙叙旧，无非是说一些我对你父亲的死感到难过的话。Jack告诉他杀害自己父亲的人叫做RedWater，而他显然知道RedWater的相关信息。跟着同伴杀到二楼，先是左边清几批兵右边在再清几批，完后前方会出现两个胖子——榴弹兵，记住把胖子引到房间里来杀，楼道里没有可让你躲避的物体，死亡对你来说太容易了。清掉后一路杀向屋顶，先杀掉前面的小兵然后找找，身上可能有散光弹，找到狙击后来到转弯处，此处有3个狙击手，先丢闪光然后跑到中间一个一个的杀。清掉后来到房间里秒掉2个出来清掉敌人再走到接收器旁，此时同伴会上来操作接收器，保护同伴直到操作完成，左右两边会不同时出兵，完成后触发剧情之后捡上狙击杀光警局正门的敌人再次出现剧情，Jack为了找出线索装作敌人的模样潜入敌人内部一同上了飞机。本章结束。

Chapter 10 Retribution

游戏开始，Jack一行从飞机上下来，跟着其他人一起，一直来带大厅，听那个虚伪的警察开始训斥。结束后一直跟着那帮人继续走，走到扫描机前不要进入，进入后会被发现，从右侧窗户跳入房间，任务会更新。捡取武器后打爆隔壁房间里的油罐进入剧情。哈哈！最为爽快的剧情，同伴在外接应，一切进行的是如此的顺利，我最喜欢！你要掩护同伴的进攻，这里将进入到本人认为游戏进行到现在最过瘾的地方，走到外面换上狙击掩护同伴进攻。敌人几乎都还没发现到你就已经死了，这里有一个箱子，里面的狙击枪是无限的，而且如果你位置站的好，几乎都不用手动装子弹，哈哈！各个位置都有油罐，可以尝试打油罐炸死他们，但推荐练练枪法，如果你亲自玩你就会知道，真是爽极！此处会出大批量的兵优先打掉狙击手保护好同伴，同伴一死游戏结束。全部打死后触发剧情。一路杀回控制室剧情显示头目在对面逃跑。杀掉控制室里的所有人，同伴进入后前去追击头目。出来后杀到研究室换上铠甲，这是一个爽到不能再爽的东西，换上后子弹无限榴弹无限，什么狙击手，什么格斗王，一概不放在眼里，超强的防御力足够你横行霸道。哈哈，我终于也变成大胖子了！利用铠甲杀到最深处出现剧情，铠甲也被卸下，果然不会给你太长时间，呵呵！然后杀到门前，门被锁上了，控制狗狗从下方的地洞进去暗杀获取门卡，获取后原路返回拿给主角开门，开门后换上狙击干掉桥上的敌人，然后跑上桥出现剧情，套用天龙八部的一个词，可恶的大恶人正要架起机枪杀了Jack，Shadow冲了上去，咬伤大恶人的同时，Shadow也被打伤了！岂有此理！剧情结束后跑上灯塔来到BOSS战，开始Jack会被Boss的刀划伤，不过夺过刀后就是你的天下了，简单到不能再简单，徒手将他杀了吧，他就是RedWater。最后RedWater摔了下去，Jack空虚的坐在了地上，这时Shadow一瘸一拐的走了过来，人狗此时都感到需要不再是一场旷日持久的战争，而是休息。

Chapter 11 Epilogue

同一个记者在报道着不同的事，大家来到墓园，来到Jack父亲的墓地，Faith，和Jack有着太多瓜葛的女人“如果你有什么问题，我可以帮你解决”，“再见了！”还有神父，“你不能失去信心，就像你的父亲一样，生活还在前方等着你”。

是的，Jack不会失去信心，他一定会再次归来。

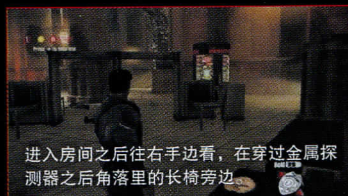
总体说来本作情节紧凑，一环套着一环，让人有一种想一口气玩下去的冲动。最后的情节仿佛暗示着我们《脱狱潜龙》的故事还没有结束，以后还会有续作出现。一个正义战警，一条忠诚的狗，这两个元素加起来还会有更多的话题出来，就让我们玩本作的同时静心期待着系列下一部作品吧！

Achievements 成就系统

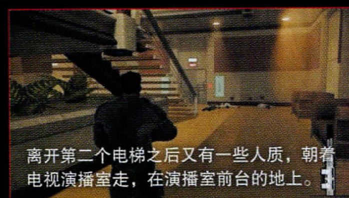
成就			
序位	成就名称	金钱	完成方法
1	Just like Dad would have done	15G	在任意难度下通关游戏
2	Best cop this city's ever had	25G	在OFFICER难度下通关游戏
3	Retribution	50G	在DETECTIVE难度下通关游戏
4	Crossing the line	15G	用Takedown杀死一个敌人
5	Shown the ropes	15G	用Frank完成一次战斗
6	Shad-owned	10G	使用影狼“Shadow”完成一次暗杀
7	Smile, you son of a···	10G	打爆一辆GAC Tank
8	That's what you gets!	10G	把一名敌人从高处扔下摔死
9	Got your GAC	10G	拯救一名GAC人质
10	Get ready for a surprise!	10G	从掩护物中突然跳出踢到一名敌人
11	Brawler	50G	不开枪完成任意一章（序章除外）
12	Crime and punishment	15G	完成50次Takedown
13	Dog’s dinner	15G	使用Shadow杀死50个敌人
14	Bring a gun to a fist fight	15G	完成50次夺枪
15	It’s all in the timing	15G	完成50次反击
16	Featherweight	10G	完成200次3连击
17	Heavyweight	20G	完成100次5连击
18	Shadowboxing	10G	冲刺躲过50次攻击
19	Dog tag	10G	和Shadow配合杀死一名敌人
20	Head banger	10G	用肉盾打开10扇门
21	The price of justice	10G	收集25枚警徽
22	Honor the dead	30G	收集50枚警徽
23	Scrotality	10G	用Shadow完成一次Takedown
24	Medal of merit	25G	所有关卡铜杯评价
25	Medal of bravery	50G	所有关卡银杯评价
26	Medal of valor	100G	所有关卡金杯评价
27	Shhhhh	25G	在OFFICER及以上难度下任意关卡完成10次暗杀
28	Perfect balance	30G	在任意关卡（序章除外）获得最大VARIATION BONUS
29	Boom!	25G	在OFFICER及以上难度下任意关卡完成30次爆头
30	Got your back	30G	Jack和Shadow不死完成任意关卡（只限3~~10章）
31	First at the scene	30G	任意关卡（序章除外）获得最大CLEAR TIME BONUS
32	Finish him Shadow!	25G	在OFFICER及以上难度下任意关卡用Jack和Shadow联合杀死20名敌人
隐藏成就			
序位	成就名称	金钱	完成方法
33	Once Bitten	15G	为Jack清开一条路，完成序章关卡即可
34	Protect the innocent	15G	拯救人质，在电视演播厅中你会看到有敌人在挟持着跪在地上的人质，只要杀死守卫即可，一共四人，需全部存活，推荐开启子弹时间完成
35	Shadow...keys	15G	第二章用Shadow找到钥匙，交给Jack和他父亲
36	Man's best friend	15G	完成第二章
37	Commuter disruption	15G	完成第三章
38	Guard dog	15G	使用Shadow保护Jack，第四章流程
39	Apparently I CAN kill you	15G	杀死Tseng，完成第四章获得
40	Fetch!	15G	使用Shadow找钥匙，第五章流程
41	The battle, not the war	15G	躲避GAC的攻击并逃脱，第五章流程
42	Canine fodder	15G	关闭电网，第六章流程
43	Air traffic control	15G	摧毁直升机，完成第六章获得
44	Just gimme the bottle	15G	让Jack安然无恙的回到酒吧
45	Keeping Faith	15G	营救Faith，抱着Faith向前走，不要让她因失血过多死亡，按住X可降低失血量，第七章流程
46	GAC hawk down	15G	打爆一个GAC的武装
47	Throw away the key	15G	让Julian Temple入狱，流程
48	Run out of town	15G	击退GAC
49	Dog of war	15G	获得门卡，回去交给Jack
50	Doing it the ol' fashioned way	15G	击败Redwater，最终章完成

Collecting of The Badges 全警徽收集

下面来到本作的唯一收藏要素——警徽收集。在每个关卡各有5个警徽，10关下来一共50枚。有些警徽位置明显，只要是完完整整走过流程就一定可以拿到；有些则隐藏在一些地方，或是需要Shadow帮你才能找到。游戏本身荡气回肠，但全收集的奖励却只有区区的40G，而且也没有什么特殊物品的奖励，哪怕是个称号也好，也不知制作者们是怎么想的。共有两个成就与此有关，25枚时一个，全收集50枚时一个。既然奖励的诱惑是如此之小，如果不是十分的完美主义者，还是不要过于浪费时间在这之上了。

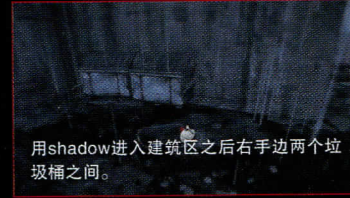

进入房间之后往右手边看，在穿过金属探测器之后角落里的长椅旁边。


从电梯出来你会遇到一些人质，警徽在第二个屋子左手边的桌子上。


离开第二个电梯之后又有一些人质，朝着电视演播室走，在演播室前台的地上。


在你营救人质的电视演播室附近的台阶下方。


追击Riggs过程中你会来一个楼梯，杀死狙击手之后上台阶在左手边的油桶上面。


用shadow进入建筑区之后右手边两个垃圾桶之间。

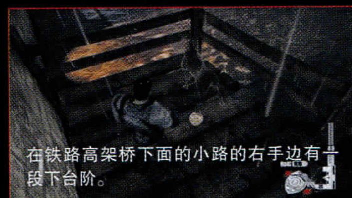

用shadow获得门卡之后，守卫所站的地方有个小洞，钻进去获得。

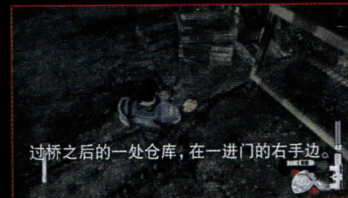

在你收集第一份证据之后在你到达的一片空地的正中央。


如图所示。


如图所示。


游戏开始时从小巷穿过街道在旁边的警车处。


在铁路高架桥下面的小路的右手边有一段下台阶。


过桥之后的一处仓库，在一进门的右手边。


看过Tseng的过场动画之后，在毒品旁边的桌子上。

GUIDE


在你拆除第三个炸弹之后的一个箱子上。


进入隧道之后在左手边地上。

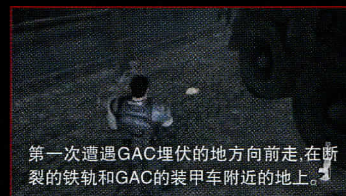

在离开列车站台之前转身来到另外一出站台。

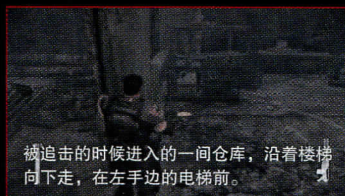

售票厅旋转门处附近。


来到一处拆弹的区域，顺着右手边的台阶向下之后可找到。


拆除三个炸弹之后追击Tseng来到一个台阶处，走右手的台阶在售票处附近。


Shadow在进入仓库之前如图所示。


第一次遭遇GAC埋伏的地方向前走,在断裂的铁轨和GAC的装甲车附近的地上。


被追击的时候进入的一间仓库，沿着楼梯向下走，在左手边的电梯前。


顺着电梯下去，在你遇到的第一处开关处。


进入第二处下水道区域拉动第二个开关，拱形门内。


在第一个武器箱附近，向下走在左手边的地上。

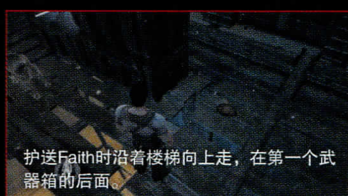

第一挺机枪向左拐穿过回廊的箱子旁边。


遇到GAC机枪手之后进入车库在左手边的卡车后。

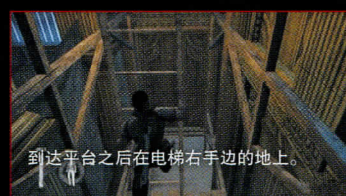

Shadow来到基地后方的左手边，附近的地上。


接近基地时，入口处右侧一片空地的箱子上。


开始时酒吧右侧的桌子上。


护送Faith时沿着楼梯向上走，在第一个武器箱的后面。


穿过第二段路时向左拐。


到达平台之后在电梯右手边的地上。


顺着三组梯子往下走之后的左手边。


进入主大厅之后通过左边的玻璃门进入，在左侧的桌子上。


逮捕Julian之后在监控室内。


直播间内的观众席上。


电梯旁的第四根柱子附近。


顺电梯而下来到大厅，先不要杀死GAC不然本章就会结束，在台阶处。


穿过左侧的桥之后来到左侧的角落。


穿过警察局第一扇门之后在左手边的桌子上。


在监狱区内触发过场动画的屋子里。


在拳击台左手边的地上。

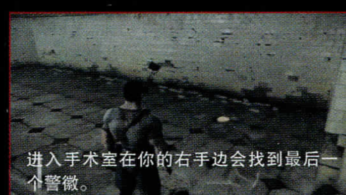

屋顶上如图所示。


身前的床铺上如图所示。


楼梯底部的控制室其中一个工位上。


沿着控制室台阶山区在出口处的门附近。


天花板漏水的房间。


进入手术室在你的右手边会找到最后一个警徽。

梦境与现实混沌难分 惊悚与恐怖的恶梦大爆发

ALAN WAKE

□文/布丁

本刊译名：心灵杀手			2010年5月14日
惊悚悬疑	Microsoft	1390台币	台版
DVD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

XBOX 360 X360

操作说明

一般操作

LT……提高手电筒亮度
LB……冲刺
L……移动
L+LB……闪躲
方向键……选取武器
RT……射击
RB……投掷
X……重新装填武器
Y……更换电池
B……使用/捡起物品
A……跳跃
R……转动视角

驾驶操作

LT……刹车
L……驾驶
RT……加速
B……下车
A……提高车灯亮度
R……转动视角

EPISODE 0 序曲

"片头"展现了游戏的主要舞台——美丽的山水世界，主人公艾伦默默念着台词——史蒂芬金曾写道："恶梦并不受逻辑的控制，而且如果恶梦能够解释，反而失去原有的趣味。因为恶梦和恐惧的艺术是相互对立的。"在恐怖小说中，被害者总会不断询问："为什么？"但却得不到任何答案，其实也不应该有答案。毕竟能够烙印在我们脑海中，永远挥之不去的，就是无解的谜团。我叫艾伦韦克，是个作家。

这时候出现了游戏的标题ALAN WAKE。这是一个一语双关的标题，是艾伦的名字，也可以理解为：艾伦，醒醒。游戏的主题就是围绕着一个恶梦展开的，所以似乎理所当然主题和结局就是要醒过来。但事实如何就需要玩家们玩到最后才知道了。

此时主人公再次开嗓："我一直都有生动的想象力，但这次的梦境让我很不安，即使以我的标准来说，都太疯狂、太很暗、太诡异了。没错，这一切就是从一个梦开始的。"镜头掠过一个灯塔（不由得想到电影《禁闭岛》）来到公路上，艾伦开着车正在飞奔着。"这个梦一开始是很典型的恶梦：我迟到了，为了某样我不记得的迫切原因拼命赶往目的地，也就是一座灯塔。因此我在滨海公路上开快车。"（飙车是很不安全滴）果然，出了隧道之后，艾伦的车撞上了一个可能是要搭顺风车的男人，正面撞上去！（开夜车很危险，走夜路更危险……）艾伦立刻下车查看，蹲在那个可怜的男人身边，冷冷的说道："他死了"（艾伦本身材比较可怕吧……）此时深情的男人首先想到的是没办法再见到老婆艾丽丝。恐怖的来了！车灯在瞬间熄灭了，艾伦战战兢兢地回头望去，突然！他回过头来发现刚才明明已经被自己判定死亡的那个男人消失了！艾伦往后爬了两步，踉踉跄跄地站了起来。惊恐的呼吸声在这样寂静的夜晚格外吓人，他四下环顾，镜头也越拉越远，但是他没有发现那个男人。

EPISODE 1 恶梦

这一集可以算是教程章节，当然剧情部分跟后面也是有些许关联的。从这里开始，游戏正式带领玩家进入恐怖的世界，如果你进行完这个章节，觉得不够恐怖，可以选择更高的游戏难度，减少子弹等补给。不过如果你是恐怖电影、恐怖游戏的老手，大概你只能感觉到刺激而不是恐怖了。



艾伦被眼前的车祸吓呆了。撞死人是这种感觉吗？应该是尸体凭空消失带给他的惊吓更大吧！游戏提示你向上看光源，用R摇杆来调整视角。上下的操作方式可在这里或菜单中更改。漫无目的地往前跑啊跑，按住LB可以冲刺，不过跑一会儿就会慢下来了。跑到一个路口，你能看到远处灯塔的灯光。你的目标是到那个灯塔去。屏幕左上角有一个圆形的标志，红色的是艾伦的血，一旦血掉光了，就要从自动存档的某处重新开始了；圆圈中的黄点就是你要去的目的地了，它会告诉你下一个目的地与你的相对方位，保持往黄点的方向跑就不会有问题了，当然不排除中间你需要穿越障碍物等要绕路的情况，直着跑会撞墙的（汗！）。往前走不了多远，就会回头看到在刚才撞死人的地方，出现了一个拿着斧子的黑影瞬间转移到你的面前。黑影恶狠狠地对着艾伦冷嘲热讽，看来他是小说里面的人物吧。快跑啊，黑影会用斧子砍你。蹦下高台，继续往前跑（游戏的主要目的除了开灯就是往前跑），可按住L观看剧情需要拉近景的地方。黑影不停地对艾伦进行谩骂，说他写的东西烂。被笔下人物这么骂还真是作者的悲哀。继续往前跑，看到一个跨栏，按下A即可跳过。进入一个篱笆圈里，黑影出现在你面前，挡住了唯一的出口。眼下你还没有反击的能力，游戏提示你按住LB+L来闪躲他的攻击。你只要等他抡着斧子砍过来，适时躲开就能往下进行了。成果躲避的话就会有些小小的动画镜头来表现你的机敏。成功躲避两次以后，就能绕到刚才的黑影挡住的出口，走过去门就会自动打开。沿着路一直狂跑到灯光下，黑影这时候要发飙啦！他变成了一股黑色的旋风向你袭来。这时候毫无疑问地需要一路狂奔下去，能冲刺就按住LB吧。路过每一盏路灯都会瞬间灭掉，路过三盏路灯，右侧会出现一座木桥，桥对面会有一个男人不停的对你喊叫，让你赶快跑到他那边去。你可以回头看看那股黑色的旋风，他向你逼来的那种感觉还是挺刺激的。桥在瞬间崩塌了。男人说他叫克莱史都华。为了保命，艾伦立刻躲到木屋里面。这时动画开播——进屋后门被自动带上了，外头黑影化成了人形，举着斧子走向克莱史都华，他来不及走进屋里，只能回身反抗，普通人的武器怎么能对一个幻影起作用呢？克莱史都华被斧子秒杀了。黑影在砍下第二斧后，猛然抬

起头来看着屋子里的你。动画结束了，你在屋子里面四处乱转。镜头绕过来的时候，你会看到红色的电视机里出现了一个大大的眼睛，他紧紧地盯着你 。小屋里面不断回荡着深沉的男音："DIE"，恐怖的笑声把气氛渲染得十分吓人。正当你发愁找不到什么武器的时候，突然小屋疯狂振动了一下，你的血也掉了三分之一，但是你依然找不到任何逃出去的方法。你可能发现了小屋有另一个门，但是这个门是上了锁的。当你再受到两次攻击即将挂掉的时候，走向那个旁门吧，一缕强光把那个门打开了。天之声说："跟着光走，你受伤了，你必须进入光明之中，只有那样才安全。"画面变成黑白的（一旦血不够多了，就会变成黑白效果），光芒会指引你应该走向哪里，一盏路灯被点亮了，站在路灯下你的血就会快速回复，事实上你走路的时候也会慢慢回血，只是速度没有在灯光下这么快。随着体力的恢复，视觉上也终于变回彩色的了。 血满后路灯自动关掉了。这个天之声（怀疑这个天之声是后面会提到的赞恩）会向你说明很多事情，跟着光跑吧，脚下的断桥会被他修好。 天之声是来指引你的，走到光的地方在右边一个盒子里有左轮手枪弹药，按B捡起。搭车人被黑暗虏获，他靠黑暗保护自己，只要周围一片漆黑，你就无法伤害他。光芒处的树墩子上出现了一把手电筒，捡起它，按住LT可提高亮度，照着黑影的时候，他就无法对你发起攻击。左上角会显示电池的电量，数字则是剩余电池的数量。按下Y即可更换新的电池。刚才的树墩上这回终于出现了强有力的攻击武器——左轮手枪。一边照着他一边开枪吧！教程结束后，光走了。一直往前走，出了木门走上小路。前面又出现了黑影，他还是瞄着你的命来的。这次不只是一个了，你可以选择硬碰硬，或者用闪躲的方式一直跑到下一个灯光处。再往前的地方一口气出现了三个黑影，往前跑到灯光处，就会出现黑影旋风。快跑吧！前方就是灯塔了！黑影会向你投掷东西破坏桥、伤害你，只要迅速跑到灯塔，你就安全了。此时再次进入动画，你在灯塔中慢慢走着，中心部分有些光芒，但突然一切都又黑了。一个女人冷冷地说道："找到他了。"

突然有人叫你，你从梦中惊醒。原来这一切只是一场梦。你眼前的是你的老婆艾丽丝，她安抚着做了恶梦的你。镜头环视着这里，原来你坐在车里，而车在一艘轮船上，你们的目的地就是这个宁静的小镇——亮瀑镇。动画过后你可以在船上自由行动了，老婆让你去站在船头老头的旁边，她想给你拍张照片。你走过去与他搭讪，他与你聊了大概两周以后的驯鹿节，并告诉你他叫派克梅恩。而且他认出你是大作家，说自己是广播电台的，想请你做个专访。来度假的你肯定不想被他纠缠，两三句打发他后，接到了一个巴瑞打来的问候电话。你们一起抱怨了巴瑞这个纠缠不休的家伙，之后老婆告诉你快点上车去。走到车门口按B上车。动画进入，她告诉你，你们要去餐厅那边找卡尔史塔奇拿度假小屋的钥匙。艾丽丝去给车加油，你自己进入餐厅。餐厅服务员罗丝认出了你，一番崇拜后她告诉你卡尔史塔奇可能在洗手间里。往前走会遇到两个醉鬼老头让你帮忙放歌的小剧情，走到通往洗手间的走廊，有个戴眼镜的女人警告你不要进入黑暗的地方，她是后面剧情的重要人物噢！敲敲男厕的门，身后出现了一个阴森森的女人，她给了你一把钥匙和地图，并表示她会去看望你们。走出门看到艾丽丝已经来了，启动器车后，玩家会惊讶的发现，有一个男人追出来要给你钥匙。看来刚才你拿的是一把通往黑暗和恶梦的钥匙。



来到小屋，你独自走向桥的那一头，艾丽丝有黑暗恐惧症，你需要到小屋后面的棚子里面发动发电机让小屋产生电力。回到小屋的二层，艾丽丝说要给你一个惊喜，但是走到书房你居然看到一个打字机。并不想继续创作的你和艾丽丝大吵一架，愤然离开小屋。走不多远小屋就熄灯了，传来了艾丽丝的悲鸣，躲开乌鸦狂奔回屋子，你看到艾丽丝好像掉到了屋子后面的湖里，毫不犹豫的跳下去！

深水中昏迷的艾伦，隐约听到有人叫他。当他醒来，发现自己居然在一辆汽车里，出了车祸的车已经不能开动，你需要步行到远处的一个加油站去求救。从车的右边走进一条小路。一会儿你就会看到你的车掉到悬崖下面了，这下糟了。走到光亮处，从天上掉下很多小说的原稿，收集原稿有助于你理解剧情。前方有一个林场，你企图在那里找到电话求救，可惜等着你的是一个黑影。躲进屋子里，会有动画自动让你拿起手电和手枪。很可惜电话没有用，从屋子里找到备用的子弹，一路跑出去。路上会有手电筒的电池。一路虐影直到你冲到加油站为止。半路上你会发现有一个台阶是损坏的，跑到这个区域的发电机处，启动发电机。（旁边的小屋有散弹枪）然后到屏幕提示的那个路灯下，用控制器把木材移动到合适的位置，搭建一个人工的桥。 爬上木头堆，一路蹦过去。在下一个小屋有补给，路边树干上的红色小盒子也有补给。 打开左侧墙上的开关，小屋旁边的铁门就会打开，往深处走就会出现好多黑影。小BOSS有瞬间移动能力，要小心。往加油站方向跑去，铁门附近有开关。你看到巨大的驯鹿，看来自己失去了一个多礼拜的记忆。进入小屋里面，使用柜台的电话，就会有一个女警察来接你。接下来是动画，你惊讶的发现，你当初居住的小屋连同那个小岛，其实并不存在，那个岛在1970年就已经沉没了！——第一集完。

EPISODE 2 黑暗俘虏

现在的场景是三年前的纽约，你到厨房打开咖啡机，然后去找艾丽丝。她让你去看看自己书房桌子上的图片，然后突然停电了，为了有黑暗恐惧症的艾丽丝，你要去门口看看，之后进入动画。你跟她讲到了神奇开关的故事。

随后场景回到现在的亮瀑镇，你正在接受医生的检查。看来车祸中伤得不轻，女警好心地把你带去检查身体了。你决定对大家隐瞒事实的真相，开门左走，打开左边的门看到女警，拿起桌子上的东西，然后和她对话。她说她会帮你找你老婆，但是你心里并不十分相信她。突然你接到一个电话，艾丽丝好像是被绑架了，绑匪让你去找一辆废车。穿过走廊走到外面，路过停车场，踹开铁栅栏破洞处的木头，里面有一辆废车。你在这里发现了艾丽丝的驾照。看来她果然被绑架了。紧接着，你接到了巴瑞的电话，他说你们去亮瀑镇一个星期音信全无，他很担心，已经跟到亮瀑镇了。你让他来警察局接你。沿路走回会看见女警官正在与哈特曼医生说话，靠近就会自动进入动画。哈特曼说艾丽丝让你去接受治疗，你却认为是他把艾丽丝绑架了，不分青红皂白地给了他一拳。巴瑞此时出现，把你接走了。你把一切告诉了巴瑞，他相信了你。并带你到了绑匪让你去的森林公园，还帮你在那里租了一个房间。从右边的小门到阳台上去，与公园的管理员对话，然后去柜台填写登记表，再回到管理员处，出门就会引发下一个动画。你坚持让巴瑞在原地待命，自己去森林公园的情人峰找绑匪。出了小屋一直走，你发现管理员被人袭击了，他让你去对面的小屋启动发动机好打开灯。进入房间的最里面才发现你来晚了，发动机被斧子破坏了！屋里的柜子有补给，记得拿一下。此时你听到外面的求救声，马上跑出去，看到突然出现的黑影，解决掉这两个黑影，发现管理员失踪了，房间的右侧还开了一个洞。从这个洞进入屋子后面的小院，房顶上有一个能够瞬间移动的黑影，干掉他。继续沿着路往外走，穿过木桥接到巴瑞的电话，看来他还挺怕黑。继续往情人峰的



方向走，电话亭那里拿到补给后会出现好几个黑影。更前方的树洞处的黑影比较难对付，而且身后会有好多黑影出现，注意闪躲。挺过来以后，打开桥边的发电机，用路灯回血。没有干掉他们之前你是几乎不可能启动发动机的，他们会一直干扰你。继续往前，出现了超多黑影，要提防飞斧的攻击。来到木桥这边启动绿色开关，有一个缆车来了，启动缆车上的开关。你以为能够顺利到达对面的悬崖吗？当然不！黑影让缆车掉了下去，动画中你即将被黑影干掉的时候，突然有一个信号火炬点燃了，出现了一个男人。这时候你失去了手枪，你需要帮他照亮黑影，由他来攻击。同时你获得了新的武器——信号火炬。用RB投掷信号火炬。至于这个男人，你断定他就是绑匪。解决掉一部分黑影后，他要打开前方道路上的木门，让你用信号火炬抵挡黑影的攻击，投掷火炬扛住！开门后你们一起往前走，在展望台

完成抵抗黑影的任务。注意！前方的黑影消灭后，会有不少黑影从四面八方攻击过来。动画里绑匪向你要小说的原稿，你把他打下展望台，捡起地上的武器，准备回到巴瑞所在的小屋。游戏到这个时候就



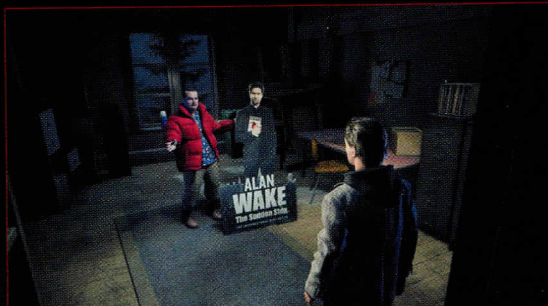
已经会有很多黑影从后面搞突然袭击了，所以要充分注意。敌人很多的时候，要利用信号火炬。再往前进入一个小屋，里面稍微有点绕，正中央有一个可上升的电梯，爬到最上层出了小屋会遇到黑影们，再往前穿过木门后，前方的木门倾塌，立刻使用信号火炬穿过，来到灯光处，接到巴瑞的电话，他让你快点回去。这时你已经出了森林，右手边有一个车库，你需要开一辆车回去。所以你现在的任务是去找车库的钥匙，钥匙就在对面男厕里面，拿起钥匙就会碰到黑影，躲过即可。上车看着提示操作车辆，沿着公路一直往前开。用车灯晃黑影，然后撞死即可。开到两辆车挡住去路的小路上，下车后步行往前走。此时你接到绑匪的电话，你让他给你一周时间写小说，他威胁你如果写不完就再也见不到艾丽丝。沿着小路爬上去，回到巴瑞所在的小屋。他说院子里有超级多的乌鸦，闪躲并点燃信号火炬，用手电筒和枪干掉它们，稍微有点难度，要小心。之后你就能够进入小屋了。第二天巴瑞接到了罗丝的电话，说她找到了很多原稿，让他们来取。挂掉电话后，罗丝的旁边居然站着当初给艾伦钥匙的老女人！第二集完。

EPISODE 3 赎回爱丽丝的代价

女警打电话给你，让你去警局见一个FBI。不过你还是抱着不相信警察的心态不理他们。你和巴瑞来到罗丝那里，跟着兰道夫走。一路上听巴瑞讲他在小镇调查到的很多事情，例如1970年就沉没的小岛、当时遇难的女人芭芭拉之类的。到达目的地后，进入房间本想向罗丝要完原稿就走人，但是罗丝居然在咖啡里面下了迷药，你和巴瑞都晕到了。沉睡中不停听到人家说："打开灯！"。醒来的时候看到那个老女人，你吓了一跳。这时候目的是立刻离开这里。记得白天你来的路线吗？原路走回去。突然发现外面有超多警察等着你，他们居然向你开枪，好像是你杀了罗丝？为了躲避警察的追击，你躲进了森林。这时候的你没有任何武器，连手电筒都没有，不过幸亏你也不会遇到什么。只要一直往黄点提示的地方走就好了。警方的直升机都出动了，你要躲避警察的子弹，同时在出现乌鸦的时候，你还要躲避乌鸦。上一个展望台，使用望远镜可以看看外面混乱成什么样子了。看来警察们也遭到了黑暗的袭击。打开屋里的收音机，想起你还可以去找电台的那个男人。目标——前往电台！不过当你要出去的时候，发现大门被黑暗侵袭，你要启动发动机，用探照灯烧死那个该死的大门。一直跑下去吧。下一个黑暗小门的右边，你会找到一个手电筒，用它烧掉这个门。再往前你得到了闪光弹。用闪光弹照死即将出现的黑影吧。不过闪光弹的数量稍微有点不足，要注意节省。过桥后遇到一个较为强力的黑影，注意躲避。之后你终于来到了一个小屋——电台。与电台的派特梅恩交谈，他就是当初你在船上搭讪的男人。不过很可惜你被警察包围了，跳窗逃跑！沿路捡一些补给，用信号火炬来对付黑影。再往前捡到手枪心里就踏实多了。接下来是非常让人苦恼的乌鸦，它们数量多，又从空中袭来，实在很烦人。继续往前，废车的地方有补给，小屋当然也有补给。这时候你再次捡到了散弹枪（谁扔这么多枪……）。往前走会接到艾丽丝的电话，但是她的声音和对话内容听起来都很奇怪。游戏中并没有所谓的迷宫，有时候可能稍微有点绕，但是朝着黄点走去肯定没有错。爬上铁道桥，桥顶的东西会掉下来，要小心。出口的地方要用手电、信号火炬或闪光弹烧掉门。来到火车调度场，寻找一辆能够驾驶的车子。打开大铁门的开关（在补给箱子的旁边），就会出现很多黑影，干掉他们。在这里转转，能得到不少补给。从刚才打开的门出去，进入右边的屋子。上楼，找一些补给，从阳台下去就会看到被黑暗俘虏的铲车和一大堆黑影向你袭来。铲车的攻击力很大，用闪光弹干掉他。战斗后到红箱子找补给。重要的车子在哪里呢？打开这里铁门的开关就能看到了。接下来真让人怀疑这是不是一个没有速度感的赛车游戏……驾车来到矿场，路上没有黑影也没有警察。到小屋的楼上，动画开始，你在这里等待绑匪的出现。动画结束后，接到绑匪电话，他让你去镜峰展望台。从铁链处蹦下来，打开绿色的开关，从开关打开的门那里出去。穿过眼前的这片区域。注意，瞄准红色的罐子，它们引爆后可以对黑影造成很大的伤害。矿车的攻击力很大，要用闪光弹解决。进入小屋后从另一个门出去，到有亮光的地方关闭电源开关，挡住去路的电线杆就不具有威胁力了。出来后小心各种飞奔而来的物体，他们的攻击力比黑影要大。从电线杆处跑出去，然后看到一个楼梯，上去，进入小屋，填充补给。下楼后有个小屋，在里面可以打开铁门开关。出铁门，地面上有很多黑色的东西，用手电筒烧掉他们，踩到可不行。往前走会遇到黑影，干掉他们向前冲。沿着路走，遇到小屋就进去拿补给。走到一块儿荒废的地方，那里的很多东西都会突然飞起来攻击你，巧妙利用闪光弹保护自己吧。旁边的小屋中可以拿到钥匙，进入右侧的屋子填充补给。从屋子的后门出去，爬上楼梯，收到了一条短信，你要加速前往展望台了，绑匪正在催促你。乌鸦们会毫不留情的攻击你，小心脚底不要踩空。沿着一条路往前走，会听到有人叫你的名字。再往前的出口居然被封住了，左侧一个黑影为你撞开了一条路，不过你要先干掉他们。从左边往前走，打开旁边的开关，移动吊臂，让自己能够跳过去。重复几次这样的动作后，往下爬，打开开关，继续跳。再上一次楼梯，你就从矿坑出来了。躲避乌鸦的攻击，向山顶的展望台出发！启动发动机，你再次坐上了缆车，这次没有黑影的攻击，但是乌鸦会来回飞啊飞，缆车貌似还是会坠毁，不过这次没有离对面的目的地太远。躲避黑影和掉下来的缆车，跑到展望台去吧。来到一架吊桥中间的时候，发现前后都是黑影，你可以硬拼过去，当然也可以利用信号火炬逃过去。从面前的房屋穿过去，要注意从太高的地方跳下来也是会受伤的。再往前你找到了那个绑匪，他正号啕大哭地坦承自己并不知道艾丽丝在哪里，然后他被黑色的旋风刮到湖里了，你也拿着一个信号火炬掉了下去，恍惚中你看到有人向你伸出了双手……第三集完。

EPISODE 4 真相

你恍惚之间看到的那个人究竟是艾丽丝还是哈特曼？他们与你一番对话后，你醒了过来。你在一个房间里，门被锁上了，在屋里等待哈特曼的出现，跟着他走，他会告诉你艾丽丝已经死了，而你经常产生幻觉，进入梦境，幻想艾丽丝被绑架，幻想黑暗与光明是两个不同的世界。带你绕了一圈后，来到



活动厅，你遇到了组成"亚萨神域的古老众神"组合的摇滚老歌手，他们给了你一份东西，并告诉你其实他们是清醒的，而专门治疗艺术家的哈特曼医生才是疯子。艾伦好像比较相信这老哥俩的话，他们让你去安德森农场，现在你需要先回到自己的房间里去。在房间里发呆的时候，外面突然发生了一场混乱，你决定出去看看。走到晕倒的护士身边，从她手里拿过钥匙，走向办公区，打开右侧的门把巴瑞放出来。看来他被软禁了，他拿着你的纸立人广告牌（他后来一直拿着那个）。打开左边的门，原来哈特曼一直在收集你的原稿！说曹操曹操到，一番争论后，貌似你把哈特曼关在外头，把他献给了黑暗。上楼启动发动机，可以去除阻挡去路的衣柜。屋子里面的信号火炬，可以让你手动烧掉那些障碍物。一路跑到外面，看到举着手电的巴瑞，他让你去另一头打开这个大门，你们发现整个诊疗室都变成了被黑暗旋风吞噬的可怕地方。你进入了一个花园，走出一个小门，你会看到被黑暗化的哈特曼还有很多的乌鸦。干掉他们继续往前走，穿过这个区域后，巴瑞站在门口开锁，你则需要对付很多黑影。扛到巴瑞打开门，你们就能逃出这个地方了。开车途中遇到的山体滑落，坠崖后你们失散了。不过你听到了巴瑞的声音，他尝试了用信号火炬对付黑影，一发不可收拾的这个爱好让巴瑞决定自己先去农场，让你快点去跟他汇合。没有手电以及其它任何武器的你，需要沿路躲避黑暗物体的袭击，打开路边的探照灯确保自己的安全。只有一条路通往带光的地方——一个发电机。不过需要注意，路上的木桥有个缺口，掉下来就会掉血。用路灯下面的控制器烧掉路灯前面的大门，然后你就能看到你的手电筒了。（为什么会有那么多有电的手

拯救爱妻还是自我救赎？究竟谁才一语道破了事实真相？

电筒放在荒无人烟的地方？）路上你发现一辆正在奔驰的车，也许那是巴瑞。往前跑会看到一个长一点的手电筒，电量更充沛。路上遇到天之声，他再次给你原稿。你现在跑到了一个小屋前面，得到了一把枪以及一些子弹。继续前往农场。往前看到一个小屋，那里有疑似巴瑞驾驶的车，当你到达那里才知道，不是巴瑞，不过那辆车你可以驾驶了。等你到达农场，可怜的巴瑞被黑影包围了。不过这时候突然烟花四起，摇滚兄弟现身了！伴随着欢快的摇滚乐，你需要尽情享受虐影的活动。曲目高潮的时候烟花大爆，黑影们都被炸飞了。这时与巴瑞汇合，你又得到了更加强力的手电筒。你现在需要进入安德森兄弟的房子，门口有障碍物，爬上楼梯，跳过房顶，打开门口的开关。现在你需要做的是寻找通过仓库的路，屋子里面有一个绿色的开关，它会把吊挂的船送飞出去，撞开大门。此时屋子里出现了大量黑影，小心应对，难度不小。从正门出去，跟巴瑞汇合。路上要对付很多的黑影和暴走的汽车。进入另一个小屋，踢开木门上楼，打开发动机，用升降梯到最下面，出来后发现大收割机暴走，先烧掉它再对付其他黑影。在一个灯光闪烁的小屋子找到钥匙，帮巴瑞打开门。两人一直跑，一起推开一个木门后，进入房子里面，在房间的二层尽头找到开关，打开房间里面的灯。音乐响起了，到客厅播放唱片，聆听歌词。动画进入，你们一起畅饮，你哭着说想要艾丽丝回到你身边，直到喝醉了进入梦境——你失去艾丽丝的那个晚上。你现在需要搞明白当时到底发生了什么。第一视角的透明的你走到屋子后面，看到当时的自己跳入湖里，然后你上岸了，看到黑衣老女人对你说，屋里有人，也许艾丽丝没有死！你走回屋里，却发现没有任何人。老女人告诉你，是你的错误判断害死了艾丽丝，你后悔不已。她说只有写作才能救活艾丽丝，在巨斧湖写的东西都能成真！动画中你像个人偶一样开始写作。现在你想起来了，原来你失去记忆的一个礼拜就是在这里度过的，不停地写啊写，最终完成了一本叫做《启程》的作品的原稿。老女人杰格是你的编辑，她一边对你轻语一边确保你的文章中能够让她的黑暗力量越来越大，但你认为你是在拯救爱丽丝。穿着潜水服/宇航服的赞恩带着光明来整救你，你在原稿中写了逃亡的方法，更改了大家都死亡的结局。最后赞恩拉住了杰格，你趁机开着车远离那里，于是才有了之前你出车祸的场景。"这一切都是我的错"艾伦轻声说道。"对，你的错！"你惊醒的时候发现眼前突然出现一个FBI！第四集完。

EPISODE 5 神奇开关

当你醒来的时候，你在一个监狱里面，和巴瑞关在一起。所有的原稿都被那个FBI拿走了，动画中FBI坚持你是个坏人，而女警官却愿意相信你。就在这时候，FBI被身后的黑旋风卷走，黑暗来袭了！大家着急忙慌地去找武器。现在跟着女警官莎拉走。找到手电筒和枪，跟莎拉回到大厅，她决定把巴瑞留在这里。你记得拿办公室和大厅里面一切可以拿的补给。出门后到之前你看到废车的地方，按下开关把楼梯弄下来，然后爬上去，跳上房顶，躲开乌鸦和黑暗物体的攻击，走到尽头用升降梯下去，在一个开关处烧掉所有地面上的黑暗物品，接通电源，把大门打开。继续跟着莎拉走，在餐厅里拿到大号手电筒，还可以去弄一下那个点唱机，可以得到一个成就。你们往前走到了一个有灯光的地方，莎拉要负责开门，你发现这里有很多黑影埋伏，干掉他们。进入小屋，她让你去开灯，你不干，非要去找钥匙（这时候了还闹别扭！）。在屋子的另一边找到超大手电筒以及一些补给品，当然还有钥匙。收到巴瑞的短信，他说希望你们赶紧回去。当你出了屋子，突然看见巴瑞跑了过来，然后被一个大校车袭击了。莎拉说他是安全的，让你继续跟着她走。躲过一大堆一大堆的黑影，回到大路上，看到一个在屋里不明真相的老头，莎拉让他赶紧回去睡觉。两人进入一家书店，莎拉还拿你这个大作家开玩笑。一起走到教堂那儿去，该死，门有问题，进不去，这时候又出现了一大堆黑影。别无选择，干掉他们。这时候那该死的门又能打开了，莎拉决定穿过教堂，你们在地下室中找出口，然后前往直升机停机坪。巴瑞不知道什么时候跟上你们了，三个人一起行动。（他把自己武装的好像一个挂满彩灯的圣诞树……）找到飞机后，巴瑞和莎拉去负责开飞机，你要在原地干掉所有的黑影。飞机起飞后你们在飞机上一阵调侃，原来莎拉也是你的书迷。你们决定去找"热爱光明"的辛西亚女士帮忙。到达发电厂的时候，飞机遭到了乌鸦的袭击（鸟类真的会袭击大型的飞机吗……），你不幸被飞机甩了下来。穿过这个变电所，进入大棚子后干掉一路上的黑影。出了大屋，你发现发电场在你对岸，怎么过河呢？打开前面的绿色开关，穿过这一片电场，在柳暗花明的地方有一个小屋，里面有一个控制桥的开关，打开它。出了小屋上桥，躲避乌鸦的攻击。桥是在不停旋转的，所以你不需要跑到尽头，只要等适当的时机跳下去就行了。接下来进入另一片小树林，你需要到前方的发电厂去。莎拉他们所在的直升机就在你的头顶，直到乌鸦们又回来袭击飞机，你接下去就要自己走了。前方的黑影不是一般的多，要小心。进入发电厂，你要找的辛西亚女士在里面等着你，这个人就是当初在餐厅里面对你说远离黑暗的戴眼镜的女人。为了证明你的身份，你跟她提及了赞恩，而辛西亚就是歌词种提到的光明之女。（发电厂，果然是光明呢！）她让你去水坝上的光明之屋（当初赞恩为了打败黑暗而让辛西亚建造的地方，只有这里能够躲过黑暗的袭击了），说这里有一条通道可以安全前往，但是此时电路出现问题。她让你去切断给变电所供电的电线，你要走出这间大屋，从打开的铁门进去，一直往前走，来到三个并排的绿色开关那里，按照"左中右左"的顺序按下它们。走过去切断电源，然后原路回到刚才的大屋。（刚才辛西亚给你打开的铁门这次需要靠你自己按动墙上的开关）回屋后跟着辛西亚走。她告诉你赞恩也是一个小说家，当初他和芭芭拉是情侣，小岛出事后赞恩为了让在事故中丧生的芭芭拉复活，就不停的写小说，因为巨斧湖可以让写的小说变成真实的事情。结果他被黑暗力量控制了，老女人化身成芭芭拉，赞恩以为自己救活了芭芭拉，其实反而中了黑暗力量的计。你的事情简直就是赞恩事件的翻版嘛。辛西亚带你来到一个大管道前面，这里是通往水坝光明之屋的通道，你说要给巴瑞他们打电话，告诉他们在那边集合，但是电话接通后，突然声音断了。辛西亚说他们大概死了，你不相信，决定出管道去看看，从这里可以看到飞机已经坠落了，你坚持去救他们，辛西亚觉得你无可救药，让你去光明之屋和她汇合，她会走这条安全的通道过去。在森林里狂奔，躲过乌鸦的攻击，你要到达坠机地点，检查巴瑞是否还活着。你终于听到了他们的声音，原来他们都活着。跟他们一起对抗黑影。之后你们要一起抵达水坝的上方，路上你们会遇到会瞬间转移的黑影，他们有点慌，不过这对你来说已经不是什么难事了。在一个两层建筑前面，打开一个绿色的开关，这时什后出现了很多黑影，干掉他们。刚才的开关是一个升降梯，进入后按下里面的开关，电梯升上去后你会来到一个空场，往前跑按下一个开关，两个人都进了大屋，可是你被关在了外面。他们嘱咐你别被杀了（汗）。你们要到水坝那边集合，注意会袭击你的黑暗物体，穿过铁门后朝着有光亮的地方走，上了铁台阶突然发现大坝上的灯都熄灭了。按照黄点的指示向前走，上了楼梯后会看到一个探照灯，用它消灭蜂拥而至的黑影。老女人的声音再次响起，她会阻止你继续前进。一边躲避攻击一边向黄点前进吧，路上的铁桥被摧毁的时候跳过去，不然会摔死。上面掉下来的钢条也会伤害你。听到大家的声音之后，就照着光明奔跑吧！进入电梯中，与大家汇合。走到尽头，进入动画。怪不得这里叫做光明之屋，里面全是灯光。桌上放着赞恩写的东西，但是内容却是艾伦7岁时不敢睡觉，妈妈给了一个神奇开关的故事，艾伦曾经把这个神奇开关给了艾丽丝，然而它现在出现在这里，这说明赞恩把这个开关也写进了小说。艾伦非常有信心的说："我现在可以找到她了，我可以解决一切。"未来将是光明一片——第五集完。



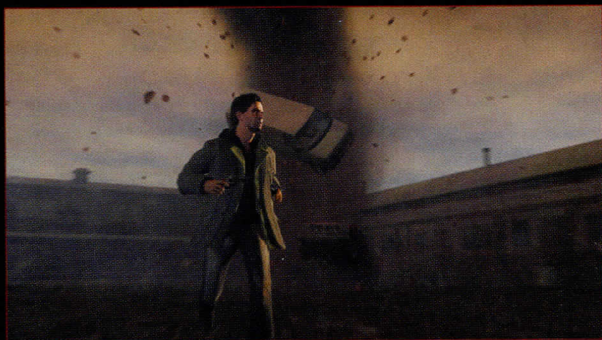


狂奔于黑暗世界 逃离恐怖的追击！

←↑一片漆黑的世界里，你要靠手电筒的微弱光芒独自奔走。躲避黑影的袭击、逃过黑暗物体的狂乱暴走。这个混乱世界或许只是一场恶梦而已。

EPISODE 6 启程

场景切换到两年前的纽约，艾伦从睡梦中惊醒，貌似你因为宿醉很难受，需要戴上床头柜上的太阳



眼镜，并到洗手间找到药吃下去。然后离开卧室，听一下电话上的留言，是来自巴瑞的。看来昨晚你们一起喝酒到很晚，他提示你去看电视。打开电视，你会看到一个采访自己的节目（居然是真人演出！），推荐你写的一本叫做《骤停》的书。关掉电视后与老婆对话，她抱怨你早晨才回到家里，安慰她一下。镜头转回现在的亮瀑镇。艾伦坚持自己可以拯救一切，按下神奇开关（好像什么也没发生？），你决定回到小屋，因为最后一页原稿还在那里，你需要看着原稿认真的写出一个结局。赞恩曾经试着走捷径，结果也不太好。莎拉想陪你去，被你拒绝了，自己的事情自己做！你让巴瑞拿走了莎拉的枪，告诉平西亚等他离开后就立刻关上门。巴瑞看你要自己去勇闯黑暗城，悲伤的给了你一个满满的拥抱。当你出门的时候，外面阳光明媚，你怀疑这是神奇开关的作用。（只是天亮了而已吧？）出来感慨一番，然后回到车上，接下来还是温馨的驾车模式，前往巨斧湖。开到一个隧道中，有一场不知何时的车祸阻挡了你的去路，下车腿儿着去吧。随着你进入一阵晕眩，瞬间天就黑了，前面出现了不少的黑影，干掉他们。往前跑，真幸运，你看到了一辆车，上车吧！往前开的时候还是有车阻挡，不过其实可以靠技巧从右边绕过去，不然跑着确实浪费时间啊！但是到了大桥的地方还是要下车的。这里会有大量的黑暗物体袭击，你需要发挥躲避的本事，非常容易死掉，要小心。接近桥尽头的地方有一辆大吊车砸你。再往前看到游戏为你准备的一辆黄色的车。快开快开！路上会有黑暗之车撞你噢！闪躲不及的话，你的车会被路上的黑暗物体砸烂。到时候只能腿儿着了。在一片车的地方，你不想下来也得下来了。路边有不少补给，黑影会在这时出现。你要好好利用车群里的红色罐子以及刚才捡到的补给。出了隧道，你再次开上了一辆车。走右边的小路，到一个锁着的大门处，进左边的屋子，上楼打开绿色的开关，干掉黑影回到车里。从刚才的大门处进去，来到了林场。灯光处爬楼梯上去，启动发动机。下来后到屏幕提示的地方打开绿色开关。消灭黑暗铲车。进入一扇铁门后，开车继续到另一个大门处，进屋后推动一个大物体。出来的时候黑暗大袭来。冲到探照灯处，用它燃尽黑暗。当然，跑得快的漏网之鱼要靠你双手消灭啦！推动小屋里面一切大个儿的物体。来到一个矿车处，跳进去，然后发动它。此时大量乌鸦来袭，千万注意。跳下车后，矿车掉下深渊了，躲避乌鸦们。继续往前走，爬上楼梯，还有一个可以推动的大型矿车。继续往前跑，穿过右侧的小屋，进入了一片黑乎乎的森林。该死的黑暗物体从天而降，随之而来的是大量黑影。幸亏前方有一个可以靠发动机发光的灯光让你快速回血。以前基本都是从前面出现的黑影，这次基本上都是从后面搞突然袭击。注意往前跑左边会有一堆红色的罐子，向它们开枪可以一次性解决掉后面的黑影。再往前从天而降的物体会变多，还会滚落，要充分小心。上楼梯，地上的黑色物体不烧掉踩过去会伤到自己。进入小屋，上二楼，从另一头下去后，你意识到要先启动发动机，发动机在院子中央，然后跑回光亮的地方，有一个升降梯，上去。然后听到老女人说："快回头！"去路被一堆黑暗物体挡住。用手电筒烧掉他们，小心背后黑影的攻击噢！进去之后里面会有很多障碍物挡住你，烧掉烧掉。再往前一段可以算是逆着黑旋风走，要非常小心才行，地面还有凹陷的地方，蹦过去。再往前好多黑色物体升空了，烧尽他们，小心乌鸦。进入动画，原来这里是个悬崖，艾伦深吸一口气，跳了下去。突然，艾伦醒了，艾丽丝在身边安慰你，但是你知道这个艾丽丝是假的。镜头切换到纽约的家，艾丽丝会出现在所有地方让你回到床上去。

走到客厅，用手电筒烧桌子上的东西，这时赞恩出现了，他给了你一些启示。他帮你制造了一个艾伦的空壳，让你继续前往小屋。往前你会看到有很多字，烧他们就会露出真相。沿着地面的小路往前走，进入小屋，动画中你看到了老女人。动画中，艾伦把手伸进老女人身体的空洞里，按下了神奇开关，老女人瞬间化为虚无了。现在屋里只剩下你了，你要继续写作，要把艾丽丝写活。"有光明也要有黑暗，有因就要有果，有罪恶也要有救赎，无论如何，天平的两侧必须永远平衡。每件事都有代



价，这就是赞恩当初犯下的错误。"时间开始倒转，你回到了那个艾丽丝失踪的夜晚，艾伦跳了下去。昼夜更替，镜头停在小屋的岸边，艾丽丝从黑暗中游了上来，私下环顾寻找艾伦。山的那一头，亮瀑镇正在举行驯鹿节的庆典，人们一片欢腾，故事中被杀死的人们在这里都开心地活着，某个餐厅的门口，罗丝举着一盏灯，屋子的深处，艾伦正在写作："那不是湖，是海洋。"——故事完。

游戏全成就

中文名称	奖励	完成条件
跟随光明	10G	完成关于光明的课程，剧情
北欧健行	10G	穿过伐木区
亮瀑镇的警员	20G	请求帮忙，完成第一集
电视	5G	打开并观看疗养院中某电视里的广告
勇气十足	10G	干掉被黑化的公园管理员
国家公园管理员	15G	欣赏森林国家公园，完成第二集
重型机械	10G	干掉推土机或躲避推土机的攻击
火车头	10G	干掉第三集里的火车头
错综复杂	20G	完成第三集
医学上的见解	10G	在疗养院哈特曼办公室内听他的录音
古老神祇的孩子	10G	演唱会时生命值较高（画面为彩色）
也许是梦	20G	完成第四集
通通喝光光	10G	第一次进餐馆拿钥匙的时候帮助旁边的老人开启点唱机，以后和女警一起经过餐馆的时候再次进去开启点唱机
守门人	10G	切断变压器电源，剧情
光明之女	20G	完成第五集
征服龙卷风	20G	完成第六集
启程	40G	以普通难度完成游戏
硬派作家	40G	以困难难度完成游戏
艾伦，醒醒啊	50G	以恶梦难度完成游戏
会飞，就会燃烧	20G	烧死1000只乌鸦
它们来啦！	20G	成功阻止黑暗物体20次
左轮手枪高手	20G	用左轮手枪干掉100个黑影
黑暗俘虏猎杀季	20G	用猎枪干掉50个黑影
打字以外的才华	20G	用散弹枪干掉50个黑影
那边窗子透进来的光	20G	用信号火炬干掉50个黑影

中文名称	奖励	完成条件
雷声与闪电	20G	用闪光弹干掉50个黑影
间接屠杀	20G	利用环境来干掉20个黑影，例如电死、点燃红色罐子、撞死等等
大家一起来	10G	用信号火炬一次干掉4个黑影
怒火冲天	10G	用闪光弹一次干掉4个黑影
买一送一	10G	用散弹枪一次干掉2个黑影
快撤退！	10G	画面黑白的时候用一次信号火炬
像蝴蝶般飞舞	15G	成功的闪避一次
差之千里	25G	成功的闪避20次
能量充沛！	10G	用掉100个电池
点燃灯光	10G	启动发电机打开路灯
杂耍	10G	破坏5个易拉罐的金字塔（一般在木栅栏上）
限期完成	30G	"前往镜峰"的任务时，30分钟之内从矿场跑到巨斧湖
平静的小镇	30G	一命完成"亮瀑的夜生活"任务
艺高胆大	30G	"前往巨斧湖"任务中一枪不开到达目的地
优先通行	10G	开车撞死15个黑影
谁找到归谁	20G	发现5个隐藏箱子
每个角落都不放过	30G	找到所有隐藏箱子
帮韦克装订	20G	找到25页原稿
重新振作	30G	找到普通难度下所有原稿
珍藏版原稿	50G	找到所有难度下的原稿
极品咖啡	20G	找出25个保温瓶
咖啡因摄取过量	30G	找到所有保温瓶
KBF-FM广播电台	30G	打开所有收音机
电视迷	30G	打开所有电视
亮瀑镇迷	30G	查看所有的广告牌和告示牌

名越武艺帖

第四十三回 从某次实验谈起

前几天在电视中看到一个有趣的节目。作为新闻的一个栏目，对小学生进行了一项实验。实验的内容是这样的："我们将给你1万日元，但是你必须把它和你的好朋友或是兄弟平分。请先联系一下你要分享的对象。"然后让小学生们给对方发短信。于是参与实验的孩子们有90%都虚报了获得的金额。也就是说为此而说谎了。大概就是"我得到了8千日元，咱们平分吧。"这种感觉。我一边感叹现在的孩子怎么都学会使这种坏心眼了，一边继续看节目。而在那之后又看到了令我吃惊的数据。在这个实验中，除了使用短信联系分享对象的小组，还有另外的小组是让他们用手写信联系的。虽然这一组里也有虚报金额的小孩存在，但是和使用短信的小组相比，其说谎的人数比率大大下降为60%。这着实令我认识到了数码通信方式所蕴藏的危险性，以及非数码方式在当今生活中的价值。这时我忽然想到，若是令孩子们使用口头联系的话结果又会怎样呢。或许虚报数目的人数比率会更加下降也说不定呢。啊不，一定会更低的。不知大家是否有过这种经历，譬如工作上出现失误的时候，会避免直接与对方交谈的吧，用电话联系也会有些不大愿意。这种时候往往都是使用邮件来向对方表示歉意的不是吗？就算是用邮件道歉，也比什么都不做要强。但结果接受道歉的对方只会觉得你用邮件道歉缺乏诚意。也就是说在修复关系上，这完全没有起到应有的效果。到底无法解决问题的情况很常见，甚至令关系恶化的案例也不少有。而且问题不单单如此。大体上，对于犯错的人来讲，虽说是用邮件但是道过歉之后事实上多少会使其不安的心情得到相应的缓解。然而却完全不管使用邮件道歉时发生激怒对方的风险，被道歉的一方心情越来越糟，而道歉的一方却心情舒畅，正是电子邮件促使了这种认知差异的出现，而且问题是双方都没有意识到这一点。但是想一想，日常中经由邮件道歉引发的争论似乎也并不是很多。大概是已经习惯了这种事情的原因吧。虽然我过去也经常因为同样的事情而不高兴，但是每每碰到这种事情都生气的话就没完没了了，所以某种程度上有些看开了。你问我看开什么了？就是刚才说过的小学生实验中显露出来的，"电子短信中容易包含谎言。"不得不接受并认同这一悲哀的事实。



↑每当我找不到适合的照片放在访谈中我总会想起我的猫。

虽然和工作无关，不知大家有没有这样经验呢？令恋人失望的时候，给他/她写饱含歉意的短信时，你是否说得头头是道呢？一些平时会因为害羞而说不出口的连恋爱小说家都自愧不如的话语，面对短信却可以毫不顾忌的累积成行。但若是面临必须直接面对面道歉的时候，想必这些话语到底还是说不出口的吧。啊，更有甚者当面甚至找不到应对的话语呢。这种差异如此之大。而且，使用短信道歉的时候总要花很长时间。确实，考虑能够圆满表达自己歉意的话语写成文需要时间，但是更多的情况下是被"想要通过这一条短信了事"的这种心情所驱使的不是吗。因此并非带有真情实感的情况也不少见，换句话说是"虚伪的谎言"更多才对。在理解这些的基础上，希望大家能够重新看待非数码通信手段的价值。随着当今时代信息化、自动化的发展，非数码手段这些以人类本身机能范围内为中心的言行举动在渐渐地被时代所淘汰。但是最不应该被时代洪流所吞噬的是——爱情。这种人与人之间的亲爱之情实在是一种宝贵的东西。人们为了互相感受到彼此的爱，总会遇到些麻烦的因素存在。我自身就是在使用各种电子手段进行工作。但是在这种日常生活中，对于这种深陷数码环境中的现代社会，如何能够使人们参与、感受到人与人之间的爱情的场面中来？在我制作游戏的同时，为此而烦恼的机会也在逐渐增多。若是数码制品的普及完全成为加速谎言与意识的差异产生的平台，那实在是太可悲了。所以，除非必不得已，请不要使用短信，而是更多的与身边的人直接交流吧。我觉得这才是人与人之间交流所应有的姿态。 □文/翅膀

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

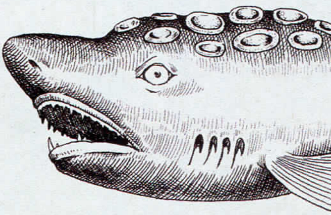
怪兽图鉴

雷莫拉
Remora

脊椎怪兽、鱼类、吸盘鱼型
体长：80cm 肉食性

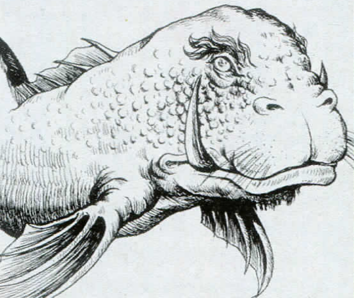
拥有足以拖住巨大战舰的力量

鱼形怪兽雷莫拉生于希腊与罗马海域，和吸盘鱼有点类似。它的名字来源于拉丁文"延迟"、"阻碍"的意思。由于在英文中也将一般的吸盘鱼称为remora的关系，可推测雷莫拉的外形应该和吸盘鱼非常相似。也就是说，它有着细长的身体，头顶也和吸盘鱼一样具有吸盘。但我们还是必须分清它们两者才行，虽然雷莫拉的外形和吸盘鱼很像，但它的力量则是吸盘鱼所无法比拟的，二者简直不能相提并论。据说，只要一只雷莫拉就可以让巨大的战舰无法行动。这时是它用头上的吸盘吸附在战舰底部，靠身体的力量阻止了战舰的移动。也有人说雷莫拉之所以可以令船无法移动是因为它用身体所放出的寒气把船冻住了的关系。据说雷莫拉平时多半栖息于北极的海底，因此北冰洋才会常年处于冻结状态。此外，由于雷莫拉还有会随着季节在海中移动的习性，所以只要雷莫拉接近某个地方，那附近就会变成冬天。在渔夫中也有传说，海上航路被冻结也与雷莫拉的出没相关。雷莫拉所拥有的不仅仅是这些特殊的力量而已，据说它还有着相当聪明的大脑，甚至可以听懂人类的话语。因此，相传甚至有渔夫成功收服了雷莫拉，并说服它帮助自己捕鱼。而实际上真正的吸盘鱼，则真的被某些地域的渔夫们捉住，用绳子缠住它们的尾巴将其放如海中，靠它们来吸附并且捕捉海龟。



巴哈姆特
Bahamut

脊椎怪兽、鱼类、鱼型
体长：1200km 杂食性



支撑世界的巨鱼

巴哈姆特是生于阿拉伯世界的巨大鱼形怪兽。它的体型异常巨大，据说世界上的海洋不过就像是它鼻子里的沙粒一样，也有诸如它的背上负载着全世界的陆地等说法。虽然我们觉得如此巨大的怪兽应该无法在海中生活，但是不知为何就是有它在海里四处活动的传说。

在传说中，尽管它依然拥有十分巨大的身体，不过更令人惊讶的是它的速度，据说巴哈姆特在海中游动的速度快到会让看到它的人感到头晕目眩的地步。但是即使是以如此快的速度游泳，据说巴哈姆特要完全通过一个人的眼前，居然也要花上三天之久，由此可见它的身躯之长。不过话说回来，大到足以支撑世界的巨大鱼类能在海中高速游动也是件相当奇怪的事情。可能是因为它刚出生的时候身体还小，所以可以在海中自由行动，之后逐渐成长，在不知不觉间它的身体变得太大，所以只能像撑着世界般躺在海底……或许可以如此认为吧。如果果真如此的话，那么很遗憾我们就无法见到身体过于庞大的巴哈姆特在海中游泳的样子了。不过，万一要是它又开始活动的话，姑且不管它巨大身体造成的海啸，光是移动时的震动说不定就会导致世界灭亡的吧。

而在现代游戏界，巴哈姆特大多以龙的形象出现。比较有名的是FF系列中的强力召唤兽，以及09年发售的DS游戏《巴哈姆特之血》中的主角——巨兽巴哈姆特。 □文/翅膀



↑图中就是游戏《巴哈拇特之血》中巨兽巴哈拇特的样貌。

超任帝国 vol.7

——黄金市场的不和谐音

业界的淘金潮出现

对于软件厂商而言，开始把FC市场当做一个十分值得关注的世界，是可以想见的事情。相对的，在此之前HUDSON所处的PC软件市场则是一个只要买了一万份软件就算是极大成功的狭窄市场。因此，这个只要一款游戏就可能出现一百万份以上卡带销量的FC市场，对于软件厂商而言，简直就是一座"金山"了。

一般而言，软件厂商只要相当小的注册资本就可以成立，甚至只要有程序员以及可进行点阵绘图的美工两人和一台电脑就足够了。就像是后来以DQ系列成名、而仅仅在半年中就发给员工十二个月份奖金的ENIX公司，在82年以PC软件厂商的身份创业时，它的资本额也只有五百万日元而言。

因此除了原来在PC开发商用软件或是在街机上十分具有成绩的厂商之外，甚至也有许多原本毫不相关的公司加入。在此结果下，日本在1985年，共有IREM、ASCII、ENIX、CAPCOM、KEMCO、KONAMI、SUN SOFT、JELECO、SQUARE、SETA、SOFTPRO、TAITO、DBSOFT、东芝EMI、德间书店、BANDAI、PONY等共十七家新的合作厂商加入。

这段时期，不管是推出何种游戏都能卖出三十万份的销量，就算把第一次的生产量稍微提高到十万、十五万、也一定还要继续地追加生产，那时的市场真的是有点饥不择食。而在大量推出的游戏之中，也不缺乏粗制滥造，且没有什么内容的作品。但在当时不管多烂的作品也都一定会有十万份的销量。这对于合作厂商而言，实在是一个笑得合不拢嘴的时代。

恶性循环开始出现

由于大量垃圾游戏的出现，也开始导致FC游戏市场出现了恶性循环。

这一事件的起因则是，出现了许多靠着名作品庇护才可能卖出的垃圾游戏。对于当时要去买FC的新人而言，大部分都只知道某款著名游戏的名称而已，因此就跑到玩具店中，向老板说到"我要买主机和铁板阵"之类的情况。而零售店老板此时就经常会把卖不出去的游戏和受欢迎的游戏一起强迫推销。

而更关键的问题在自己购买游戏的时候。即便是名作，如果一直反复玩的话，也一定有感到厌烦而想玩其他游戏的一天。为了买新游戏，玩家便特意去买了本专门介绍FC的杂志，仔细找了款看来十分有趣的游戏并去玩具店买了下来。但是在进入游戏后，他却发觉游戏操作十分别扭和复杂，而且敌人也未免太强了，好不容易过了第一关向第二关前进时，却发现背景及敌人竟然完全相同，只是敌人变得更强而已，如此，第三关、第四关也一直如此……于是他很生气的扔下手柄说道："真是在骗钱，下次打死我都不会买这个厂商的游戏了！"

垃圾软件的产生

对于资深玩家而言，有上述经历的一定不少吧！尤其是最初所接触的几款作品太有魅力，所以很有可能后来会把许多还算是不错的作品当成烂作来看待。

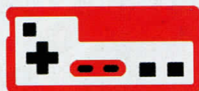
首先就是由于当时软件太好卖了，因此许多软件厂商都企划了远超制作者能力的游戏数量，而且由于软件厂商本来就是小型企业，所以说大部分都有"不趁现在大捞一笔更待何时"的观念，而在这种观点影响之下，就使得各公司的制作者们都不得不提高产量。

第二个原因就是，软件厂商要付给任天堂的权利金的问题。因为软件厂商需要按照合同将一部分的利润交给任天堂公司，除了要支付权利金之外，成本方面还包括了游戏的制作费用以及卡带的生产成本两大部分。正因为由于如果没有利润，厂商便无法生存，所谓的卡带成本又十分固定，所以在制作费用上一定会产生十分沉重的压迫感。因此在软件开发器材方面常常会出现无法顺利扩充，而且人数也会受到限制的问题。

于是，软件开发方面开始出现出现人手不够以及工作过重等问题，于是不少员工纷纷辞职不干。虽然说公司会再招新人来补充不足的人手，但由于这些新人大部分都是没有任何的经验，等他们上手是十分花时间的一件事情。所以，工作的进度也总是会有所落后及拖延。

于是就导致了更为严重的完成时间必须更改的问题，严重时可能会出现要延后一两个月的情形，但是此时却出现了两个月后某个大公司要推出一款超级大作的消息！由于和大作发售日相撞的话是毫无胜算的，所以说只有把时间提前到一个月，在这种情况下，就算是十分可能成为名作的企划，也不得不变成垃圾作品上市。

□文/北斗



樱井政博の游戏制作理念谈！

本期焦点　时代变幻如流水

首先明确一下本次的主题，就是"游戏企划中需要符合时代的柔软思考方式。"

最近在玩《噬神者God Eater》，果然这类游戏很有趣呢。嘛，说白了就是《怪物猎人》式的游戏。在《怪物猎人》中将猎物打倒后作为获得素材的方式，使用了埋头用小刀剥取素材的处理方式。这种耗时大概3秒的动作，需要重复3到4次才能完成。而《噬神者》当中采用的是按住三角键蓄力之后，手中的武器会张开血盆大口，这时放开按键就会喀嚓一声咬住敌人的尸体，这样就能获得素材了。蓄力大概需要1.5秒左右（这时可以改变人物的朝向），咬住之后需要大概1秒完成动作吧。这时一下子就能得到全部3个素材了。与《怪物猎人》相比不单单是快，而且给人以动作的快感。感觉习惯了这种方式再回到《怪物猎人》中有可能就满足不了了呢。

在初代《怪物猎人》的时候，我也相当喜欢那种剥取的动作。特意将操作的困难与不便留下，而使人从中获得狩猎怪物的实感，这种创意真的很不错。



↑《噬神者》中经由捕食进行的素材回收可以看出是有下功夫改善过的。

可是当这种行为重复了上百、上千遍的时候，这种感动也渐渐消失了。虽然有获得素材的欲望，可是手指却并不乐于为此效力了。重复了如此多遍，会厌烦或许是当然的。

尽管这是认为必要因此才导入的游戏设定。而作为根据的思考方式、对于有趣性的考察，这大体都是放诸四海而皆准的。可是关键的玩家的价值观却会随着时间而不断的变化。

以我参与的游戏为例，初代的《任天堂明星大乱斗》中有这样一种设定。若是在空中出招的状态下着地的话，会出现些许的硬直，这需要看准时机按下防御键就可以将硬直打消。

这原本是为了令人享受"着地的瞬间按键"的技巧而设计的仕样。可是到了《大乱斗DX》中这一硬直的时间缩短到了一半，而在《大乱斗X》开始就被完全废除了。

更改从来就有的设定需要相当大的决心。这会使已经习惯这一设定的玩家产生不满情绪的同时，也会减少游戏中固有的操作。毫无疑问在做这个决定之前我也会在大脑中不断的追问自己，这样真的好吗。

可是我觉得这种设定更改的判断，迎合游戏企划当时的各种状况，还是很合理的。或许解释的不够清楚请允许我长话短说，在《大乱斗DX》中是为了减少新玩家和老玩家之间的熟练度落差，而《大乱斗X》的时候则是由于时代已然淘汰了硬性的对战以及为了减轻对应四种控制器的压力。

着地取消技虽然很有趣但也实在很麻烦。必须将其加入基本战略的一环，每次着地都要记得按键。虽然不按也可以吧，但那样的话对战的时候明显会陷入不利的局面。当然若是打算做纯粹追求格斗技胜败的游戏的话，这一点是务必应该加入的。可是《大乱斗》系列也并不是这种高端的专业格斗游戏不是吗。

当然，因为是要更改游戏的基本设定，无视游戏设计的意图与制作背景的修改会给人一种缺乏一贯性的感觉。正因为如此，实际操作中不能盲目判断，回归原点的反复思考是很重要的。



↑《生化危机4》中对游戏设定的大胆改革，是令系列获得新生的一个成功例子。

一款游戏作品若是成功了，很容易陷入肯定其中所有设定与思考方式的误区。在制作续作的过程中，想要更改什么就会被批判和指责这是游戏的根本，是被玩家们认同的部分所以不该抛弃之类的。

但是价值观并非一成不变而是随着时代不断进化的！虽然也有一些不会改变的但我认为那是极小的一部分。真正迎合时代价值观变化的柔软的思考方式是相当必要的，至少我是这么认为的。

□文/翅膀

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.049

和平行者访谈摘要

PSP上的满分大作《合金装备索利得 和平行者》月底正式发售，本刊这期也有详细攻略，而在最近一次对小岛秀夫的访谈中，提及了关于本作的一些幕后花絮。

○小岛称和平行者是自己目前所制作的最大的游戏："自己在掌机平台上所能实现的所有创意几乎都在里面了"。而对于采访者质疑的装满了一张蓝光光碟的MGS4为何不能算是"最大"的游戏这一问题，小岛秀夫回答道："MGS4游戏容量的确很大，而MGSPW之所以称之'大'是因为其游戏时间——在本作中你可以做很多事，就这些事情一件件试过来就得花上很多时间了。关注剧情的玩家可以直接打穿游戏只看剧情，不过游戏里同样也提供了大量的支线任务以及海量的武器装备可供玩家们探索。"

○游戏剧情也很庞大，会再次让玩家们煽情到落泪。这次的任务简报模式同样是大制作，Snake与战友之间的对话会均将以录音磁带的方式来呈现，总共时长大约8–9个小时。小岛秀夫表示，"玩家们可以坐在火车上听这些磁带，就像听广播剧的感受一样。你能够了解到Snake是如何同Miller相遇之类的剧情提要，简报的部分对话内容也可能会让玩家们感动落泪。"

○小岛秀夫表示是在陪儿子在玩《口袋妖怪·金/银》的过程中给了他制作该作的许多灵感和创意，并表示该作在乍看之下也许画面并不如次世代游戏，但只有玩家们在亲自玩了之后才能了解该作真正的魅力。小岛秀夫形容道"既有一点MGS，也有一点《怪物猎人》和《口袋妖怪》，甚至还有一点《模拟城市》感觉。"

○本作中也有不少创意因为机能限制等因素被删去，然而小岛觉得这款作品已经把绝大多数他所想到的创意给包括进去了。由于PSP的机能局限，该作游戏性方面并不能说有很大的改进，但是做了很多方面的"拓展"，可谓是一次真真正正的大杂烩。例如在Outer Ops模式下玩家可以指派坦克出战，这一有点像《超级大战争》的边缘内容却是游戏制作时一个非常重要的设计创意。面对海外制作人员质疑为何要加入"边角料"时，小岛秀夫表示"这种拓展游戏性的设计理念只能也只有放在PSP掌机平台上才行。"

MGSPW封面图与主旨

小岛秀夫最近提到本作日版游戏封面的设计理念："由于这回我们是为PSP平台开发制作的，于是就想到了用'又酷又时髦的色调'来吸引年轻的一代。而之所以要拿黄色作为封面的主色调，是想把玩家对于本作中战争主题的感受降到最小。同时为了体现本作中CO–OPS（合作行动）这一全新概念，我们就让四名士兵站在了象征和平的标志上。"

"我希望玩家在游戏通关后，能对游戏的包装封面产生一种新的理解。Snake背后所逼近的那股强大的阻碍与危险……那些机械兵器以及武装力量。他们虽然一开始是MSF部队最大的威胁，但在游戏的过程中，玩家会发现自己能够使这些敌人变为你的部队，最终为你所谓的和平而战。但是当你意识到这一点时，你已深深陷入了军国主义的泥潭之中，无法自拔。这就是本作的主旨之一。"



"考虑到CO–OPS这一卖点可能并不受海外玩家的欢迎（或者是朋友之间住的也不够近没法联机对战），美版游戏封面的设计重心还是放到了系列传统的'单人潜入作战'主题上。在听取了销售部门人员的建议之后，我们草拟了一份设计稿并寄送给了海外分部。"

小岛盛赞同人电影

本栏目之前曾经介绍过国外玩家自制的同人电影《合金装备：慈善组织》（MGS: Philanthropy）。小岛秀夫在其twitter上给了这部作品很高的评价："当然已经看过了，很棒！看到他们对MGS系列那么有爱，我都感动得要哭了。这是部非常好的电影，希望能继续看到更多！"

看来和我们一样，小岛秀夫也很期待该电影的第二部分能够顺利完成。来自小岛本人的这一席话语无异于给该部电影的制作组Hive Division打了一剂强心针，Hive Division官方对此事表示强烈关注，并表示希望借此良机能够联系上小岛秀夫本人以获得更多更详细的建议和看法。 □文/北斗

---

vol.27 电玩阴谋论

GT5跳票真相

今年1月15日，SCE宣布"由于制作方Polyphony Digital的开发进度原因，GT5将无法在原定的3月上市。"索尼在官方新闻稿中向玩家表示了歉意，但并未宣布新的确切上市日期，据悉有可能是今年秋天。

本作最初的发布，是早在PS3正式发售之前的事儿了，这几年来，虽然偶尔也会冒出一些消息，但大部分时间都处于沉寂状态，并且一再跳票。好容易山内大叔终于敲定了今年3月上市的消息，结果大伙盼了数个月后等来的又是新的延期消息。

那么，本应是板上钉钉的发售日，为何再一次延期呢？真的只是因为开发进度方面的原因吗？

为配合3D与体感？

说实话，"开发进度方面的原因"实在不是什么让人信服的理由，以制作人山内一典的性格而言，既然去年9月就敢明确敲定发售日是今年3月，那么游戏的实际开发进度估计当时就已经快到收尾阶段了。这个阶段会出现的问题一般而言也就是在测试中突然发现什么重大BUG需要解决之类，基本不会有开发进度的问题。

目前比较可靠的推测是，索尼为了配合自己的3D游戏/电视推广计划，以及今秋即将发售的PS MOVE体感周边，而决定在已是成品的GT5中临时加入对3D和体感的支持。不论是3D也好，还是PS MOVE也好，都是索尼今年重头推广的项目，所以势必会在自己手头留有看家大作进行同步支持加以推动，GT5毫无疑问是一个很好的选择。



《GT赛车5》制作人山内一典最近透露，Polyphony Digital将会把如PS Move和3D等新的技术加入到《GT赛车5》中。

而且，4月初山内一典在接受游戏杂志PSM3采访时说道："我们一直在接受适应新技术，如果有什么显示技术和周边看起来很有意思的话，我确定我们一定会去支持它们。"话说到这里，意思已经很明显了，所谓的"新显示技术"自然指的是3D，而"新周边"自然指的也就是PS MOVE了。

山内解释跳票原因

4月底，山内一典在接受英国AutoExpress采访时解释了GT5延期的原因。当AE方面问道"GT5曾经宣布3月在日本发售，可没结果。你能解释下吗？"，山内给出的回答是："决定一个游戏的发售日一贯是比较困难的。这不是我能自己决定的事情。发售日取决于索尼的多个部门，这必然不是我自己所希望的。"

另外，AE会询问山内"如果现在发售你觉得怎么样？"，山内回答道："实际上，我觉得3月发售可能有些太早了些。我们确实可以按时完成的，但是最终版本不会有我所希望加入的所有内容。"

从这两个问题中山内一典给出的回答可以明确得知，原定的3月发售日确实是可行的，但为了加入"某些内容"而特意进行了延期。如果让追加了3D与体感支持的GT5随PS MOVE同期首发，即便是仅考虑全球数百万GT赛车迷们，也将起到巨大的市场推动作用。如果PS MOVE能够在前期取得较好的市场推广，那么对预定今年圣诞节期间发售的微软NATAL自然也会有一定的遏制效果，这正是GT5这类自厂看家大作的妙用。

"保时捷悬案"

同样是在AE对山内一典的访谈中，最后问的问题是"有什么品牌的赛车是GT5中没有、而你想加入到GT6中的？"，山内给出的回答是"保时捷将排在这个名单的首位。"如此一来，也就是侧面证明了保时捷系列将确定不会出现在GT5中了。

事实上，保时捷系列的赛车从未在GT5中正式登场过，这也是许多GT粉丝们的怨念。可能有人会问：保时捷的RUF不就是GT系列的常客吗？可惜，RUF只是保时捷的改装车辆，虽然也很有名，但并非保时捷自家厂商制造的，所以严格来讲RUF不能算是"正牌"保时捷系列。

去年9月份的时候，曾经有传闻说微软买断了保时捷在游戏中的版权，如果属实的话就很难指望保时捷在GT中登场了（不过EA的极品飞车系列里仍有保时捷）。或许有人会因此指责微软此举过份，不过大家别忘了，索尼同样是独家买断了F1的版权却数年都不推出游戏，这就是典型的占着茅坑不XX啊…… □文/北斗

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！Game Release List

《失落的星球2》美版提前日版一周发售，不过游戏素质相比于前作就比较让人失望了，美国的IGN网站甚至只给出了6分的低分（前作给了8.4分）。小编实际试玩后感觉6分给得太低了，7分的话倒是差不多，另外，本作的重点其实在于多人网战，考虑到这个因素还可以再多给0.5分……尽管如此，竹内润同学是难逃被众多玩家口诛笔伐了。 □责编/北斗

PS3 PlayStation 3			
2010年5月			
11	3D点阵英雄（美版）	RPG	ATLUS
11	滑板3	SPG	EA
11	SBK世界超级摩托车锦标赛	RAC	Black Bean
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	荒野大镖客	ACT	Rockstar Games
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	争分夺秒	RAC	Disney Interactive Studios
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
20	★世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	SPG	KONAMI
25	压制橄榄球	SPG	505 Games
25	疾驰残影	RAC	Activision
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
2010年6月			
1	阿尔法协议	AVG	SEGA
1	压制橄榄球	SPG	505 Games
8	老虎伍兹高尔夫巡回赛11	SPG	EA
10	正当防卫2（日版）	AVG	SQUARE ENIX
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
15	快打旋风 双重冲击（美版）	ACT	CAPCOM
17	诸神之战	ACT	NBGI
17	薄樱鬼 巡想录	SLG	IDEA FACTORY
22	★变形金刚・赛博坦之战	ACT	Activision
24	白色相簿 点缀冬日的回忆	AVG	Aqua Plus

XB360 XBOX360			
2010年5月			
11	滑板3	SPG	EA
13	战栗深邃	STG	SPIKE
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	★心灵杀手	AVG	微软
18	荒野大镖客	ACT	Rockstar Games
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
20	★世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	SPG	KONAMI
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
20	旋光之轮舞DUO	STG	G.rev
20	海岛大亨3	SLG	RASSEL
25	疾驰残影	RAC	Activision
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
2010年6月			
1	MorphX	AVG	505 Games
3	W.L.O.世界恋爱机构	AVG	5pb
8	老虎伍兹高尔夫巡回赛11	SPG	EA
10	正当防卫2（日版）	AVG	SQUARE ENIX
17	诸神之战	ACT	NBGI
22	★变形金刚・赛博坦之战	ACT	Activision
24	★怪物猎人FRONTIER ONLINE	ACT	CAPCOM
24	战极姬2	STG	SYSTEMSOFT ALPHA
29	前线任务・进化（美版）	STG	FROMSOFTWARE

Wii W-i-i			
2010年5月			
10	赛帝时尚公司	SLG	Destineer
17	赛道狂飙Wii	RAC	DreamCatcher Interactive
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	3D电影空间大冒险	ACT	Majesco
18	超执刀	ACT	ATLUS
20	★世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	SPG	KONAMI
23	★超级马里奥银河2（美版）	ACT	任天堂
25	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	任天堂
27	★超级马里奥银河2（日版）	ACT	任天堂
27	赤钢2（日版）	ACT	UBISOFT
2010年6月			
1	模拟专业狩猎	SLG	XS Games
8	老虎伍兹高尔夫巡回赛11	SPG	EA
8	摇滚乐团・绿日乐队	MUS	MTV4 Games
10	★异度之刃	AVG	任天堂
10	卡拉OK 演歌歌谣曲篇	ETC	HUDSON
10	卡拉OK 二重唱篇	ETC	HUDSON
17	医院 6人医师	SLG	ATLUS
17	化石超进化（日版）	RPG	DISNEY
22	变形金刚・赛博坦之战	ACT	Activision

NDS Nintendo Dual Screen			
2010年5月			
3	立体绘图方块（美版）	PUZ	任天堂
3	乐高哈利波特 Year 1-4	ACT	Warner Bros. Inter
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	病房2（美版）	AVG	Renegade
4	托马斯：铁路小英雄	ACT	Majesco
4	怪兽赛跑（美版）	RAC	光荣
11	台球全明星（美版）	SPG	Oxygen
11	寻找宝藏	AVG	Playlogic
11	用心想	PUZ	Crave Entertainment
12	暗夜杀机：结果	AVG	Playlogic
14	赛帝时尚公司	SLG	Destineer
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	蓝龙 异界的巨兽（美）	RPG	Mistwalker
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
25	后院运动：沙地棒球	SPG	Atari
25	英雄的黎明	SLG	Majesco
25	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	任天堂
27	G.G系列精选+	TAB	Genterprise
27	创造球会DS 挑战世界2010	SLG	SEGA
27	★超级机器人大战OHG传说 魔装机神元	SRPG	NBGI
27	码头藏宝：阳光谷	AVG	KONAMI
预定	一起玩：芭蕾舞	SLG	Deep Silver
预定	兔宝宝系列	EDU	Graffiti
2010年6月			
1	企鹅俱乐部	AVG	DISNEY
1	辣妹过招	AVG	505 Games
3	怪谈旅馆・里菜单100问	ETC	NBGI
7	焰尾	PUZ	任天堂
10	★洛克人ZERO合集	ACT	CAPCOM
14	100本名著	EDU	任天堂
17	滑轮天使・啪嚓大作战	ACT	STARFISH
17	宠物蛋的人气商店	ETC	NBGI
17	这里是葛饰区龟有公园前派出所	ETC	NBGI
24	★LOVEPLUS+	SLG	KONAMI
24	幽灵欺诈	AVG	CAPCOM
24	心跳回忆女孩篇 3rd Story	SLG	KONAMI

PSP Playstation Portable			
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	肥肥公主大救援：蛋糕成堆（美版）	ACT	SCE
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
11	火影忍者疾风传：究极觉醒3	ACT	NBGI
13	博樱鬼：游戏录	AVG	IDEA FACTORY
20	乙女的恋爱革命Portable	SLG	Idea Factory
20	B's-LOG排队	ETC	Idea Factory
20	更进一步的NUGA-CEL!	ETC	Idea Factory
20	★世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	SPG	KONAMI
20	银星围棋携带版	ETC	SILVERSTAR JAP
20	钢之炼金术师 约束之日	AVG	NBGI
25	★合金装备 和平行者（美）	ACT	KONAMI
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
26	神眷之力（美版）	RPG	ATLUS
27	火焰同盟	SPG	ATLUS
27	大战略・战场的霸者	SLG	SYSTEMSOFT ALPHA
27	水仙 如果有明天 携带版	AVG	角川书店
27	少女五重奏	SLG	COMPILE HEART
27	秘密游戏	ETC	YETI
27	小王子	SLG	GreenWood
27	魔力充电娘CC	AVG	RUSSEL
预定	德黑兰黑暗武士	ACT	StormBasic Games
预定	Vektar节奏	MUS	Just Add Water Developments
2010年6月			
1	热击网球：拿起球拍	SPG	SCE
3	妖精的尾巴携带版	AVG	KONAMI
3	CLANNAD 光见守坂道 上卷	ETC	PROTOTYPE
10	战场女武神携带版	SLG	Idea Factory
15	玩具总动员3	ACT	Disney Interactive Studios
24	格斗之王便携版 94-98 大蛇篇	FTG	SNK playmore
24	CLANNAD 光见守坂道 下卷	ETC	PROTOTYPE
29	皇牌空战：联合袭击	STG	NBGI
29	乐高哈利波特 Year 1-4	ACT	Warner Bros. Inter

MUL [WE2010 蓝色武士的挑战]感受世界杯热潮

本作是WE2010最新的资料片，标题中的“蓝色武士”所指的就是穿着蓝色队服的日本国家足球队。新作的重点是以日本国家对挑战世界强队为乐趣。搭载了以日本国家队的身份与世界上的足球劲旅们交锋，向世界第一的目标进发的模式。本作还取得了日本足球协会的官方授权，将真实再现日本国家队的选手、标志和制服等内容。



Wii 异度制作人全新大作 [异度之刃]

《异度之刃（XENOBLADE）》是由异度系列的制作人高桥哲哉将在Wii平台上开发新的作品。本作将以广阔的神之骸为舞台，讲述“人”与“机械”之间的一场战争，本作将致力于返回RPG的原点，虽然标题有“异度”，但其实和异度系列的世界设定和故事没有任何关系，是一款全新RPG大作。景看上去非常的大气。



↑本作的冒险基本上都是在身躯极为庞大的“巨像”身上展开。

X360 网络版MH登录白盒 [怪物猎人边境 ONLINE]



本作是PC版网络游戏《怪物猎人边境ONLINE》的Xbox360移植版。360版的游戏内容与PC版基本相同，但Xbox360版将采用与PC版不同的服务器，Xbox360的玩家将不会与PC版的玩家在一起游玩。此外关于收费，也将采用PC版的包月方式，收费为1400日元每月。目前公布了、**エスピナス**、**エスピナス**亚种、**エスピナス**稀少种、**アクラ・ヴァシム**、**アクラ・ジェビア**等五种怪物。

←360的玩家终于可以玩到大人气的怪物猎人系列了，本作可以线上多人联机游玩。

MUL 摇滚游戏特辑 [摇滚乐团：绿日乐队]

《摇滚乐团：绿日乐队》是ROCK BAND系列专门为绿日乐队推出的游戏专辑。绿日（Green Day）乐队是90年代之后美国朋克音乐复兴时期的重要乐队之一，成员深受70年代朋克音乐时期经典乐队影响，流畅的旋律让他们的音乐更便于流行。在1994年涅磐王朝崩塌之后，朋克音乐复兴与另类流行摇滚乐当道的时候，绿日乐队也一跃成为了这股风潮的中流砥柱，成为了90年代以后最受欢迎的摇滚乐队之一，也是美国流行乐朋克复兴中最有影响的乐队之一。本作将在所有家用机平台上同时发售。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1160 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1599 上海报价	1150 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
880 广州报价	1620 广州报价	1500 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	320 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	280 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

● 游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年6月15日。本版广告联系电话：010–64472729转401

● 商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

● 消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1080元 ★PSP3000主机：1180元

★NDSL主机：800元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1420元

★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元

★XB360（双65纳米)主机：1620元 ★PSP GO主机：1590元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025–83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理

★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010–64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元

★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1500元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元

★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元

★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元

★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元

★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元

★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）

本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏.PSP经典动画片（包括电视连续剧）PSP\GBA模拟器游戏，价格欢迎电询!

本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费

★电话 010–63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053

★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C

★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

「我是传奇！ I Am Legend」

在70年代末期电视游戏产业得到长足发展的同时，随着个人电脑小型化得以实现电脑游戏产业也初露头角。各个家用电脑游戏厂商激烈的竞争中，二者互相影响互相促进，为80年代游戏界战场上的大起大落风起云涌打下了坚实的基础。现在我们耳熟能详的Activision公司也在这一时期的商战中诞生的。本次专栏就来为您介绍有关这一段的历史。 □文/翅膀

家用电脑革命

在70年代初期，正当电视游戏发展成一个迅速成长的产业时，在另一条平行的轨迹上，一群着迷于电子装置和程序语言的狂热玩家也掀起了一场革命。这和电脑的体积不断缩小，逐渐普及到一般民众也能使用是分不开的。



↑Commodore公司的初代家用个人电脑Commodore PET.

最初的电脑是相当复杂的庞大机器，只有少数的特殊人士能够使用，而且大都是为了军事或者科学研究目的。保罗·弗伯格和麦克·史温尼所著的《Fire in the Valley》中曾提到"在1975年之前，只有穿着实验室白袍的技师——大型机械的'大祭司'——能够接触到电脑，他们会带着问题而遁入其所在的空调室中，随后带着打印出的长长资料出来。"由此便可见一斑。

1977年4月，"苹果二号"和"Commodore PET"双双于美国西海岸电脑展上现身。Tandy公司的全国连锁店Radio Shack于同年9月推出了"TRS-80"。三台家用电脑一开卖便创下了佳绩，而其他包括Atari在内的公司也迅速地跳入个人电脑开发的行列。

紧接着便出现了像Altair和IMSAI这类的游戏制作工具，以及像"自制电脑俱乐部"这样的组织。没有人曾预料得到，玩家们能如此推动一个的产业的产生，甚至当时没人考虑过我的问题。

克里斯·克劳佛作为游戏产业的先驱者之一，他在1979年9月至1984年3月间曾在Atari任职，并且亲身体验了这场"跃墙风暴"。"工程部门将电脑视为打了类固醇的'VCS'，热心地准备在上面开发游戏，但是行销部门却认为游戏机和电脑是两种完全不同的市场。他们还很怀疑工程师们正在800型主机上设计游戏。"克劳佛举了当年电脑部门的第一个计划为例，说明当时内部不和的状况。"我为电脑设计的头一个产品是《能源皇帝》（Energy Czar），我把它称为'能源环境模拟程序'（Energy Environmental Simulator）。在我让产品进入初步设计阶段前，计划案要先给行销人员审核。所以我在一场大会议中报告我正在进行的计划，详述该产品的相关资讯时，特别将它称为'能量环境模拟程序'。因为我被警告不得称它为'游戏'。率领行销团队的是个相当精明的家伙，他在我报告完毕后站了起来，以冷酷的眼神瞪着我问道：'这是一款游戏吗？''不是。'我答道，'这是一款教育程序，不是游戏。'而没想到他的回答是，'这我倒不清楚，我觉得看起来蛮好玩的。'"



↑Activision公司成立后为Atari2600提供了大量高质量的游戏。

三强鼎立

克里斯·克劳佛谈到了他初次见到"Commodore PET"的反应："令人惊讶的是，他们将这么多的东西放到一起，竟然只卖600美元。这些东西如果拆开来卖，至少要卖1000至1500美元。我一开始的反应是相当怀疑。"另一方面，克劳佛的怀疑或许可以从外界对于Commodore创办人杰克·塔米尔的强势商业手段的评价可以略知一二。"商场如战场，"引用他的说法，"我不相信妥协，我只相信胜利。"

"PET"（Personal Electronic Transactor；个人电子处理器的缩写）和"TRS-80"均无法显示彩色画面，但是它们的售价均低于"苹果二号"。当时的使用者被划分成不同的阵营，每个阵营各自拥护所喜爱的系统，但是到了最后，"苹果二号"由于其开放式的架构以及彩色画面，比其他的系统多活了好几年。"苹果二号"的头号竞争对手是"Commodore 64"，那是一套明显模仿"苹果二号"的系统。



↑Atari800内部的芯片可以说是为了游戏而设计的。

Atari电脑

在Atari，先有诺兰·布希奈尔，后有雷·卡萨看出了个人电脑所带来的无限商机，同时公司也将一部分的焦点转向于制造个人电脑，直接与苹果竞争。不幸的是，这次转型却削弱了Atari的实力和支撑Atari生计的事业——游戏机主机业。

和苹果与Commodore电脑一样，Atari也采用了MOS6502作为其电脑的核心，外加上了特制的CTIA（Coleen Television Interface Adapter；柯林电视界面转换的缩写）图形芯片。然而，Atari的设计师受到了美国联邦通讯委员会（FCC）限制射频（Radio Frequency）产生量规范的妨碍。苹果电脑出货时没有搭配射频转换器，因而避开了此规范（苹果电脑的射频转换器由其他厂商发售）。Atari的工程师对于联邦通讯委员会的限制头痛不已，但是在选择的情况下，只得硬着头皮设计相关的配备。乔·迪库尔说道，"当时的硬盘相当巨大而且笨重，因为它们必须由主机板上的微电脑系统来管理，还被每秒19200位元的传输速率拖慢了速度。这和苹果电脑的直接汇流排存取相比简直有如龟爬，但是联邦通讯委员会规范的限制使得我们无法使用此汇流排。"



Atari的400和800型电脑内的定制芯片是针对游戏所设计的。同样根据乔·迪库尔的说法，"'苹果二号'是工程师团队最直接的目标，但我们也将800型定位为下一代的游戏机。在我看来，在日本于五年后推出了'红白机'（NES）之前，几乎没有任何能与之匹敌的游戏主机。"为了两面兼顾，Atari替800型设置了真正的键盘和一些内部扩充机能，使其成为一部能够玩游戏的个人电脑，而"Atari 400"则是一部可兼做电脑使用的游戏机。后来，Atari针对纯游戏机的用途重新设计了芯片组，因而诞生了"Atari 5200"，可惜这台主机无法使用400型和800型的卡带游戏。

Activision成立

即将迈入1979年之际，游戏产业已做好全方面爆炸性发展的准备。大型游戏机正值巅峰期，而且一些最伟大的经典游戏也即将登场"Atari VCS"在美国的销售量已经突破六百万台，而且仍在攀升。

但是"VCS"在游戏机主机市场中马上遇到了敌手，一家名为Mattel的实力不俗的玩具公司发现了这里的商机，在1979年开始试售"Intellivision"游戏机。史上第一场家用游戏主机大战即将打响。

而当时只有少数公司从事电脑游戏的行销，像是Broderbund、California Pacific、Automated Simulations，以及SSI。而丹·布顿、理查·盖瑞特、道格·卡尔斯顿、比尔·巴吉、约翰·佛里曼、戴夫·莱柏林，以及马克·布朗克等人都在埋首创作，他们的作品将成为电脑游戏世代的基石。其他许多的年轻设计师们也发现了个人电脑所带来的新奇体验，并且正在撰写他们的第一条程序。

同是70年代末，四位Atari的开发人员由于著作人权利金分红的问题离开公司，成立了第一家替VCS开发卡带的游戏公司，替这个产业奠定了良好的基础。这家公司就是Activision，在电视游戏业头十年的末尾，也就是1979年底正式成立。

任天堂的奇迹

创造游戏界神话的精灵 回首怪物软件成长史

1994 2010 口袋妖怪峥嵘之梦

也许谁也没有料到，一个首发订货只有12万套的二线游戏却起死回生的挽救了当时已经风雨飘摇的任天堂。也许谁也没有料到，一只小小黄色的电老鼠却价值近10亿美金。也许谁也没有料到，如今小小的精灵球却成为任天堂最大的武器。

历史不存在偶然，口袋妖怪系列的成功有着他的必然性。山内浦总结的"培育、交换、收集、追加"的四元素恰到好处的概括了口袋妖怪系列根本的精髓，但是不可否认的是，任天堂一系列宣传以及营销策略依旧有着意义深远的作用。

1 定型的梦想

现在距离第一部口袋妖怪游戏上市已经有十四多年了。在这漫漫十四年里，口袋妖怪也发生了翻天覆地的变化。从游戏到动画再到玩具……口袋妖怪涉及到了越来越多的领域，也有越来越多的人认识了它。作为其中代表的皮卡丘，影响力恐怕不亚于它的"同类"米老鼠。

口袋妖怪如此成功，第一个应该感谢的就是他们的"父亲"——田尻智。这位现已45岁的大叔作为原案，出现在每部口袋妖怪之作上。田尻智少年时在町田市度过，那时该市还未被开发，保留着自然生态的原貌。他和日本的大多数乡村孩子一样，在山间田野里捉虫嬉戏。那个时候日本捉独角仙和锹形虫的好多（所以大甲和赫拉克罗斯出现的版本也那么早吧），而且是在夜晚在树上涂蜂蜜吸引它们出现，然后进行捕捉，这些手法和以后的设计有很多相同的地方。

口袋妖怪每一作都是在小城市里出发，先经过的草地都会出现虫族口袋怪兽，这也是这位捉虫少年童年时的一个写照吧。就这样，作为企划的田尻智和他的好友兼口袋妖怪设计师宫本茂一起创造了口袋妖怪这么一个神奇的世界，小智和小茂也开始了在新世界里的冒险……

1996年2月27日，经过几年孕育的口袋妖怪游戏红和绿开始发售。不知是不是3900日元的售价稍高（大概当时1美元=104.5日元），设计还算不错的红绿首周只有12万这个并不理想的销量——虽然不算太差，但是对于初期的期望来说，还是少的太多了。

如果不是宫本茂执意将梦幻"塞"到了程序里，并后来通过活动展开赠送，那么口袋妖怪们的未来还真是一个巨大的变数（不知当初总共设计了多少口袋妖怪，因为遗留的数据里貌似有袋龙进化前的形态，而第一次确定总数的时候是150只，后来才额外算上的梦幻）。口袋妖怪的问世同时还拯救了任天堂日渐惨淡的Game Boy（GB），原本对战家用机下风的掌机市场获得了重生。

红和绿在游戏的最初的卖点仅仅是养育和交换电子宠物——不知道这个和BANDAI在96年11月发行的tamago（现在依然叫这名，就是那个拓麻歌子，只不过那个时候大家都管它叫电子宠物）有多大的关系，但是电子宠物热的浪潮那个时候起就开始在全球展开。至于交换才能使得某些口袋妖怪进化，也是非常独特的构思，大大增加了游戏的互动性，给单机游戏增加了特殊的乐趣。不同的口袋妖怪能在战斗或者地图旅行时提供不同的帮助。此外，即使是同一只口袋妖怪，也有不同的培养方向——每个口袋妖怪仅仅能保留四个技能，这样不少人在选择技能的时候都要慎重起见，否则选错了就很有可能无法挽回了。当游戏开发快结束的时候，田尻智才听从宫本茂的建议，决定制作每种口袋妖怪出现率不同的两个版本来进一步提高口袋妖怪的商业价值。养育、交换、收集、追加——这就是口袋妖怪成功的四大原因。

1998年配合着全日本热播中的口袋妖怪动画片，以皮卡丘为主角的口袋妖怪黄上市。游戏里能跑能跳能做表情的皮卡丘深受大家的喜爱，口袋妖怪的知名度也和皮卡丘一起在全日本迅速提高，并且漂洋过海影响到了美国。红绿黄三版的累计销量很快突破了1000万。同年稍后发行的Game Boy Color（GBC）使得GB的黑白世界得到了改善，而之前发行过的红绿黄三版在GBC中也可以显示出一定的颜色。这样，GBC同样在全球得以热卖，任天堂也借此向SONY的playstation所占领的掌机市场展开了反攻。口袋妖怪青则和口袋对战卡片（口袋卡片还是受万智牌影响的比较大）一起，继续从北美游戏市场分一杯羹。

1999年的当红掌机Game Boy Pocket（GBP）和GBC的用户已经不能满足简单色块的口袋妖怪红黄青绿（而且此时已经有为数不少的人收集到了全部的口袋妖怪）。随之年底，全彩的口袋妖怪金和银两个版本开始以和初代差不多相同的售价开始发售。口袋妖怪的种类增加了整整100个，大地图增加了一张，剧情也变得更加丰富——这些都使得可玩性大大增强。时间的加入以及早中晚颜色的变化也提醒着玩家要在不同的时间里想着口袋妖怪。星期事件的加入甚至还需要玩家在每周特定的时间里完成什么任务，否则错过的话，只能再等一天乃至七天才能进行。在拉拢新玩家的同时也不忘老玩家，有些口袋妖怪只能在初代四作中得到，这样就需要游戏里的"时间胶囊"来和前作进行口袋妖怪的交换。

前作中的某些口袋妖怪传到金银时还会带有某些稀有的道具，如此一来，也一定程度上带动了前作能继续有稳定的销量。游戏在均衡方面也有比较大的改善，比如添加或修改了一些口袋妖怪的技能，增加了两个新属性和一个特殊防御能力（这些大体上都是在削弱一代里比较强势的超能属性的口袋妖怪，因为一代里的超梦在对战的时候算一个大BUG）。再加上可以携带道具，在大家联机对战的时候就增加了更多战术的选择和应用。

新游戏还给收集爱好者们出了一个大难题——每只口袋妖怪都有1/8192的概率是闪光的。想要自己的全部种类的口袋妖怪是都是闪光，不作弊的话，这几乎是一个不可能完成的任务。口袋妖怪还增加了自己独特的遗传技能，许多有用的技能要通过培育新的口袋怪兽才能够得到。编号251号的雪拉比同样要通过任天堂举办的特殊活动才能得到。养育、交换、收集、追加——这些都在口袋妖怪二作里得到了强化，而口袋妖怪的耐玩性与影响力还在继续增加。

金银发行后的一年，作为加强版的水晶开始上市。登场人物可以选择男女；主剧情里增加了人气最旺的水君还可以得到神速迷你龙；地图增加了若干新地点；修改了一些技能和增加了学习强力技能的NPC……最让人玩不腻的还是那个水晶开始的战斗塔，里面的NPC使用的口袋妖怪都非常强力，不再一打即溃，没有一个良好稳定的队伍和一定的RP，很难坚持下来。有不少人依然认为口袋妖怪水晶是口袋妖怪系列的巅峰之作，无论是其口袋妖怪的设计还是其剧情，都有着独特的魅力。水晶继续延续了口袋黄的那种综合性，是二代口袋妖怪的一个完美的完结。

2 日臻成熟

2002年底，全新的口袋妖怪游戏红宝石和蓝宝石进入了市场。此时Game Boy Advance（GBA）已经发布了一年多了，而万众期待的新口袋妖怪们却姗姗来迟。和二代与一代的主要变化一样，作为三代的宝石，将口袋妖怪的种类提升至386个，将大地图和剧情彻底改变，游戏画面更加的精美，动感十足。



新口袋妖怪的造型设计也有前两作有了不少的区别。更多的技能、更多的道具也让游戏有了更多的乐趣。游戏增加了种果树等你需要按照自己的时间来设计的事件，也增加了选美大赛这种新玩法。现在的口



袋妖怪，已经不仅仅是简单的对战、剧情、收集了。稍微美中不足的是，前两作的培养的口袋妖怪们无法通过通信传到新的游戏里，这让不少老玩家非常失望。此外让人不适应的还有“努力值”的重新分配——由于不可能再像前两作那样把全部的能力值修满，这样练努力的时候会相对比较吃力，而且时常难以取舍（最大的问题是正常手段你看不到努力值，这样隔一段时间，就很有可能忘掉培养的是什么了）。

不过事情都有两面性，这样做让对战时的乐趣增强，由于不再会知道对方的培养方向，如此一来，试探的不再仅仅是口袋妖怪的技能和道具。令人高兴的是，第三作可以回忆精灵的技能，这样解决了不慎误删技能而导致的后悔；而且努力值练错的话，也可以靠降低努力值的物品去弥补。在对战的时候也加入了2V2双打战斗，秘密基地、小游戏也同样需要联机——第三代的口袋妖怪在互动性的方面更强大。

为了补上老版本口袋妖怪好多没有在第三代出现的缺口，2004年初，任天堂推出了作为红绿复刻的火红和叶绿。大地图基本和老作相同，最大的区别是增加了七个岛。作为复古的火红叶绿除了地图外也保留了不少东西，留住了部分对宝石失望的玩家（总之，还是需要联机联机再联机）。这次的官方活动的特别口袋妖怪是许愿星。值得一提的是，从第二作开始，对于官方活动才能拿到的口袋妖怪的不参加活动的入手方法谣传就特别多。这也成了传播在玩家间津津乐道的话题。某白色石头和许愿星之间的关系就有不少玩家实验，但都无功而返。这也从侧面反映出口袋妖怪在玩家间受欢迎的程度。

绿宝石作为三代的最后一作在2004年9月发布。同样作为加强版的绿宝石对红蓝宝石的剧情道具技能做了一定的修改。当然，变化最大，最让人有兴趣的就是绿宝石的大挑战区了。和其他几作的战斗塔不同，大挑战里NPC的AI更高，而且不同的设施有不同的要求。金色徽章没有足够的RP，良好的队伍，坚强的毅力是无法得到的。除了通关之外，选美的全部大师级冠军和收集要求图鉴也需要不少时间和精力。总之，绿宝石ID四星的难度真的是要求非常高。依靠毅力达成的人少之又少，想完美结束游戏的人是越来越难办到了。

3 全面开花

为了进一步配合将口袋妖怪打造的全民性品牌的发展战略，任天堂联合小学馆东映等为口袋妖怪对各个领域发动了全线的文化进攻。

首当其冲的便是以荧幕为媒介的口袋妖怪电视和剧场版，目前的口袋妖怪电视，主要有两档节目，一档是每周日早上播出的Pokemon Sunday，是真人资讯类节目。另外一档就是动画本篇了，在每周四下午7点播放。

1996年年初口袋妖怪游戏发售，并且取得了空前的成功，于是在第二年的4月，口袋妖怪动画开播了。故事以当时发售的口袋妖怪赤绿版本的151只口袋妖怪和关东地区联盟为基础，进行播映。然而就在同年12月中，发生了著名的“3D龙事件”，仅仅播出了38集的口袋妖怪紧急停播。然而在各方斡旋、争取下，1998年4月，口袋妖怪动画复播，以“皮卡丘之森”作为回归宣言，自此开始了口袋妖怪动画迈向国民动画的时代。年底黄版发售，主角的皮卡丘和对手的伊布、以及火箭队二人组都是游戏向动画致敬的标志。



早先的动画相对独立性很强，像是小刚、小霞丢下自己馆主的职位跑来跟小智旅行，以及橘子联盟这种有悖于游戏的剧情在后来的动画中不再出现。同时起初的策划中并没有长期播出的意向，但是因为最早播出的高人气，以及金银版的发售计划（虽然金银版在1999年底发售，但是波克比在1998年6月的动画中就已经与观众见面了）种种因素加起来，产生了橘子联盟这一过渡产品，然后在金银版正式发售前一个月，动画版进入城都联盟剧情。城都联盟的OP1《OK!》中的歌词就有“金色的太阳，银色的月亮”，就是在影射金银版，同时在这个OP中也大量给出了水君的镜头，暗示着水晶版的存在。

金银版一直播到了2002年年底，长达3年的播放历程使得其收视率不断下降，配合2002年年底发售的红蓝宝石，动画转入宝石篇并更改标题为口袋妖怪AG篇。在宝石版中加入了华丽大赛的新要素，同时也固定了男女角色的选择制度，这便为动画中的人物提供了更换的可能。2004年9月，绿宝石发售，2005年6月AG篇进入战斗工厂章。然后在珍珠钻石版发售当日，口袋妖怪动画开始了DP篇，从06年12月至今，已经进入了第四个年头，收视率略有回升。而伴随着今年秋天黑白版的发售，动画版也打出了“DP篇完结”的预告，这究竟是意味着小智时代的结束，还是新女主角的更换，还有待官方揭晓。

最早动画版只是依托于游戏所描述的世界而进行的世界观的补完和再创造，并且影射一些当下人与自然关系的问题，包括性格迥异的口袋妖怪们，还有跳脱回合制充满特色的对战机制（在华丽大赛中更有所体现），各色完善的职业体制，以及训练员与口袋妖怪之间的友情等等。在长期的播出过程中，动画已经演变为了游戏宣传的前哨战和推广策略，最明显的就是在珍珠钻石版发售当天展开的DP篇，为珍钻版的发售造势意图非常明显。同时还有针对每代游戏中的神兽所涉及的特别剧情（金银版只是一笔带过小陆基亚的故事，宝石版中就已经有了神兽大战的雏形，珍钻版更是大量改编游戏剧情），配合3代护林员游戏所播出的以护林员为主角的动画，配合心金魂银播出的城都祭奠活动、运动会剧情等等。

另外一档节目Pokemon Sunday（ポケモン☆サンデー）最早的前身是口袋妖怪安可，1999年10月开播，以重播为主。三年后换为口袋妖怪周刊放送局，2年时间内推出了19话别作，因为是完全讲述正篇中配角的故事（有点像电磁炮与魔法禁书目录的关系了），所以获得了相当多的人的偏爱。放送局播放了2年（2年里是穿插了重播和放送局原创内容的），在2004年转为Pokemon Sunday，Sunday的主要工作就是提供活动、动画、游戏、剧场版的相关消息，另外也会自己播放特别版动画，比如以2代不可思议的迷宫为蓝本的3话特别动画，还有以护林员3为蓝本的动画，活动中也会送出一些赠品。而拥有宅男偶像中川翔子的Sunday，其人气也异常高涨。

两档电视节目见证了口袋妖怪动画从游戏改编动画到游戏附属品的转变，现在的动画已经非常严重地依赖游戏的发行，而动画自身的价值和内涵却在不断下降。除了上述内容，还有另外一点可以佐证这种依赖性，那就是动画版的进度。在没有新游戏推出的计划的时候，动画进度就显得尤为拖沓，播出一整年却只获得一个徽章、一个缎带的战绩是在让人提不起兴趣，然而就在新游戏提上日程后，动画进度便好像坐上了火箭了。同时也不得不说，确实是游戏盘活了后期的口袋妖怪动画。

现在口袋妖怪动画已经在74个国家和地区播出过（包括修改版），这种宣传和影响力是巨大的，海外市场并没有过多的关于口袋妖怪的活动，他们对于口袋妖怪的了解除了来自于游戏本身，其次就是动画了。

可以说是动画版为游戏开拓了更大的市场，而倘若没有游戏的话，那动画本身也就没有什么存在的意义了。只是谁也说不好这究竟是动画之幸还是不幸。

口袋妖怪剧场版在1998年播出第一部，最早只是一个一年企划，谁也没有想到它会就这样一年接着一年地走进了第13个年头。

剧场版的开始和动画版相似，其整个的营销策划模式都是与游戏相剥离的，所以才会有《超梦的逆袭》中对“存在”的深刻思考，才会有炎帝作为一只已知二级神兽却荣登大荧幕的殊荣。从2002年的水都开始，加上2005年的鲁卡、2006年的沧海以及今年的佐罗亚克，剧场版帮助动画版在新游戏的宣传上可谓是做足了功夫。

与此同时，可能是因为《水都市的守护神》在票房上的惨败，AG篇的第一部剧场版《七夜之许愿星》开始了预购电影票送口袋妖怪的营销策略，从此以后，口袋妖怪剧场版形成了自己独特的风格：买预售票和电影票都将送出特别的口袋妖怪。今年的剧场版更是将会送出闪光三兽+雪拉比的超豪华阵容，当然了，一张预售票只能对应一只兽，如果想要集齐的话就得买三张预售票了。

这种赠送机制最早源于赤绿版时期的不可思议的梦幻，就是这限量赠送游戏中无法正常获得的口袋妖怪的方法，使得口袋妖怪游戏被狂热追捧。像裂空时赠送的迪奥西斯，冰空时赠送的雪米，超克时赠送的阿尔宙斯都属于此类。在日本当地很多玩家对于解析ROM这样的技术并不了解，所以他们会认为这些被赠送的口袋妖怪都是全新被创造出来的，也因此对游戏保持了相当的新鲜度和热情。

另外，一般如果没有意外的话（比如宫崎骏的动画电影），口袋妖怪剧场版一定会霸占动画类电影票房的榜首之位。除了赠送口袋妖怪，在剧场版上映的同时还会举行一系列的活动，如各种应援、填色游戏、主角信纸发送等等，并会赠出相当数量的游戏卡带、周边甚至纪念版主机。

剧场版作为剧场动画，虽然在情节和人物经历上都与动画版无关，但是当时的主角阵容等等都是与同期动画版的设定是相同的，于是动画和剧场版形成了一种相辅相成的关系，猜测故事的进度也成为了每年从4月到7月大家都会津津乐道的事。源自于电视动画版，后来成为剧场短片又成为ANA航空播放动画的皮卡丘短篇也体现了动画与剧场版的关系，当然现在这个短片只在ANA国内航线上播放，与剧场版同期，作为剧场版的辅助宣传手段。

和动画版一样源于独立的策划，如今已经被整合进游戏营销的链条中，剧场版的特殊之处就是它自身可以进行营利，同时游戏中的隐藏剧情也必须依靠与剧场版有关的活动才能打开。这令剧场版的深度远远好于动画，并且可以直接刺激到游戏的人气与销量，甚至提升了动画的收视率。

以上种种使得剧场版反而拥有了更大的自主性，虽然现在对游戏的依赖程度很高，但是剥离开游戏的话，剧场版的生存力仍然非常高。引进和制作过程相较动画版来说更加容易，在宣传之余，其自身选题给观众带来的思考也是普世的。

或者说如果有一天，游戏复刻炒冷饭已经炒不动的话，剧场版仍然是个相当不错的选择。

口袋妖怪的全线文化进攻一定不会放过纸媒，有关口袋妖怪的漫画作品非常多，有同名的动画改编漫画，每年的剧场改编漫画，皮皮篇和特别篇。做得最出彩的，同时在国内普及程度最高的当属特别篇了。

特别篇和动画版一样依托游戏的剧情，同时也以游戏中的人物作为主角。提到了当年活动中赠送的会龙之怒的鲤鱼王、会聚宝攻的烈焰马和大嘴雀，卡片里才有的雷公的超级电击。可以说是同期口袋妖怪文化的一种整合和再创造。

而特别篇火叶篇中蓝的造型，还有银的身世，更是在火叶游戏中可以找到直接的证据。谁也不知道究竟是特别篇的作者提前拿到了内部消息，还是因为特别篇有这样的设定才特地在游戏中作出这样设定。

漫画各版本与动画、游戏都没有什么特别必然的联系，可以说在二次创作的作品中，漫画版是最为生动和饱满的，完整地展现口袋妖怪和人类的各种生存关系和人类自身的冲突。这样的特性令漫画版几乎完全不受限制，虽然受众群并没有动画来得广泛，但是依托日本自身的动漫产业的优势，自由发展的漫画为口袋妖怪系列增色不少。

除此之外，口袋妖怪还大量的推出其周边产品，其中最有名的便是位于东京和大阪的pokemon center。以及制作精美的口袋妖怪卡片（e-card），其中口袋妖怪卡片如同游戏王一样有着独立的一套游戏体系，并且历年都有相对应的口袋妖怪卡片大赛。同时部分e-card也对应火红叶绿的变化洞窟。这些恰恰全面促进口袋妖怪系列发展。



4 另辟蹊径

2004年，伴随着DS触摸屏这一划时代的游戏方法的诞生，游戏也发生了天翻地覆的变化。04年适逢绿宝石发售，同时DS的机能也有待研究和测试，口袋妖怪作品就这样沉寂了2年，2006年，已经拥有10年历史的口袋妖怪系列再添新丁，这便是口袋妖怪赤/青之救助队及口袋妖怪护林员。

先于2005年11月17日采取双平台发售的口袋妖怪赤/青救助队（赤之救助队对应GBA平台，青之救助队对应NDS平台）作为NDS上第一个正经意义上的口袋妖怪作品。（2004-12-02发售的口袋妖怪冲刺仅仅为DS机能的测试作品的在此不做讨论），也许连任天堂自己也没有想到这个系列能够持久的独立成章的做下去，虽说发售不久就爆出了青之救助队的删档BUG风波，但是依旧无法抵挡迷宫系列过千万的销售量。

全新的充满童话韵味的世界观与在日本有着广大根基人气的不可思议迷宫系列相融合，一改传统的游戏模式以及属性计算规则的全新系统，不高的难度，可爱风的画面，细腻感人的剧情都成为救助队系列不可忽视的卖点。

随着赤青救助队的热卖，2007年9月13日救助队系列的续作口袋妖怪时·暗探险队强势发布，随着救助队进化到探险队，游戏的侧重从救援变为探宝，并且多出了工会远征等等新系统，WIFI配送功能日渐成熟更为探险队提供了更长的游戏时间。2009年年初随着大量高素质的预告PV的发布，口袋妖怪不可思议的迷宫系列在4月18日仿照正统系列的规律发售了时/暗救助队的加强版，《口袋妖怪·空之救助队》（以下简称空队）。空队于第一周变取得了142000套的销量，并且连续占据了4、5月的销量榜首位。

从现在的销售额和游戏口碑互动性等方面来看探险队的系列有着不错的发展前景，配合任天堂对口袋文化周边方面的全面发展的战略，救助队很有可能成为独立的系列长时间的发展下去。

而第二个独立成章的系列便是口袋妖怪护林员。护林员系列的第一作在发售前被称为：口袋妖怪护林员——通向珍珠钻石之路。这可以证明护林员发售伊始，作为两个系列和两个平台的衔接作用，而与此同时，护林员的培育和捕捉方式也与以前的任意作品有着本质的不同。

口袋妖怪系列在之前10年的发展中，以“培育、交换、收集、追加”4要素为主线，将口袋妖怪视为宠物或者战斗工具，虽然其文化定义中强调“朋友”的特性，但是在其游戏方式中完全无法得到体现。虽然同时也有其它支线作品，但是它们大都是借用了口袋妖怪的形象（比如方块、弹珠台）或者是口袋妖怪自身的世界观（探险队和救助队）。

护林员借用触摸屏而创造了特殊的捕捉方式（或者称其为建立契约更为妥当），在其第一作中就强调了它对口袋妖怪文化本身的重视：取消了HP这一衡量标准（在第二作和第三作中又恢复了，主要是为了降低游戏难度）；只保留了按等级划分的能力而没有了具体的“种族”之分；口袋妖怪无法再被寄存，只能随身携带，并且除了搭档口袋妖怪，一旦使用了其它口袋妖怪的能力，它们就会离开。

这些改变使得口袋妖怪的世界观和文化变得更加饱满，并且也使得口袋妖怪可以更贴近其创作者的本意，即人与自然的和谐相处。而与此同时，还有一些人指出游戏难度下降，缺乏挑战性，2008年3月发售的第二作又被批评缺乏创新的新特性，于是接下来在今年3月发售的第三作增加了大量新要素以满足玩家的挑战与探索心理。但是与此同时，或许护林员所强调的就是一种轻松的游戏方式，游戏中充斥着各种冷笑话和搞笑剧情，带给玩家的是更多的快乐体验而非所谓成就感。

口袋妖怪公司在护林员游戏的宣传上可谓不遗余力，除了动画特别版（火叶发售时都没有动画对应，心魂也只是提到了城都庆典和运动会）还有网络专属漫画，更是以其为名制作了剧场版动画，同时可以下载特别任务并传送玛那菲的蛋或者达库 伊到珍钻游戏中。这些活动令护林员迅速积累了大量的人气，

起初护林员系列是作为口袋妖怪主线游戏的一个衔接和补充的角色而存在的，但因其独有的特性使其获得了大量的拥趸，逐渐独立成一系统。虽然在文化方面，护林员表现极佳，但是作为一款游戏，它依旧不具有相当的探索度，使得游戏不能持久地吸引玩家，虽然也有Wifi配送的特别任务，但是任务数量终有限。



既不像正统作品可以通过通信交换对战，也不像救助队可以利用Wifi进行远程救助和无限数量的任务和挑战，其影响力也因而颇受限制。

游戏同时也和处在同期的正统作品有着密切的联系：第一作中的链接两代的口袋妖怪系统，第二作中针对白金版的神兽尤其是达库 伊（除了半年前的剧场电影，同期的救助队游戏也以其为重要角色），第三作中明显依附心魂的城都三兽、雪拉比。这些使得护林员系列看起来更像是与正统系列密不可分的外传。

很难说护林员系列能否一直走下去，按照当前的发行速度也略显急躁，或许它会在某一时刻不了了之，但是整个护林员系列带给口袋妖怪的改变是无可辩驳的，其在口袋妖怪文化中所拥有的地位更是无可撼动的。

5 超时代的革命

如果说2年没有口袋妖怪的日子对于玩家以及对于任天堂来说算不算漫长也许各有定论，从04年底DS发售开始，所有人就翘首期待的新的口袋妖怪在新平台大有作为的时候，口袋妖怪只是在新平台推出了冲刺、方块、救助队等其他作品，任天堂仿佛是在跟玩家打哑谜一般并没有放出正统续作的有关情报。

但是就像变隐龙提前宣告了第三代口袋妖怪的到来一样，第四代口袋妖怪也是于2004年5月通过一只新口袋妖怪---刚比兽来到公众面前。刚比兽很快便在Pokemon Dash里登场，并在第7部剧场版以及的之后的动画主线里出现。其他一些第4代爬pokemon，比如鲁卡利欧、胡说盆栽、魔尼尼以及玛狃拉则在来到了第8部剧场版中。第9部剧场版中有小球飞鱼、叉尾浮鼬、音符鹦鹉，而该剧场版的主题pokemon便是身为新神兽之一的玛娜菲，它甚至已经可以通过Pokemon Ranger游戏得到。

即使没有正统续作的任何消息，但是通过这些预热人们已经知晓下一代口袋妖怪已经就在我们身旁。终于在2006年9月28日强势回归，借助NDS新机能，使得珍珠钻石（一下简称DP）跟宝石版相比有了质的飞跃，全新的新奥大陆，全新的107只口袋妖怪，更加精细的伪3D渲染（3D贴图2D人物），更加激烈跌宕的神兽大战，更加完善的时间天气环境的改变，与前作联动的联动公园，和ranger的互动，跃居完善的华丽大赛系统以及WIFI和GYM配信，都成为珍珠钻石

制胜的法宝。

如果说DP在系统上最大最重要影响最深远的革新，那么非对战系统对物理攻击和特殊攻击的重新分化，任天堂采用了一贯的大胆创新一改传统的完善的宝石版对战模式，重新对技能的配属进行了划分，并且70多种于对战有关的新道具，并且对天气、特性等各方面的强化使得DP的对战节奏上比前作去快了很多。不可否认任天堂此举的高明性，毕竟从GSC（金银水晶）时代起口袋妖怪的对战系统便已经基本定型，并且历经7年的磨合与实践并趋于完善，口袋妖怪系列的对战体系仿佛已经来到个一个瓶颈，过分成熟的战略战法无法为口袋妖怪系列的发展带来新的动力与热情。



于是任天堂便果断的大刀阔斧的改革，DP的新系统近乎将现有的民间早先的对战方面的研究全部成为了掀过。从现在来讲很难说这次的改革的功过，毕竟很多东西都有一个适应的过程，这次改版也是一样，但是从现在国内的各种口袋妖怪网站对战区的研究来看，新改版确实重新激发了玩家探索的热情，为口袋妖怪对战创造了更多价值。

而08年发售的加强版口袋妖怪白金将原有的剧情进行了些许改变，增加了新的天气效果，同时增加了神兽冥王龙的剧情，以及骑拉帝纳的栖息地——充分表现DS的3D效果的反转世界。

6 王者归来

“当口袋妖怪已经成为一个全世界熟知的名字，每个人都在关注它时，我们继续推出了金心、银灵移植版。我们想让移植版更成功，因此感到不少压力。因为我们必须让人们谈论它是新的震撼的。”——石原恒和

也许对所有从99年或者99年之前便已经开始接触口袋妖怪系列的老玩家来说，《口袋妖怪金/银》都是一个时代无法忘却的经典作品，双地图，16个会馆，真实的时间系统，神秘礼物，皮卡丘计步器，充满文化底蕴的建筑风格等等因素一上手变已经深深的俘获了众多玩家的心。

自从《口袋妖怪 红/绿》的复刻版于2004年1月21日发售的那一天开始，近乎所有的玩家都不约而同的期待着任天堂合适能够复刻金银，但是充满着希望的我们却没有在05年06年、乃至07年的游戏发售表上找到金银复刻的标记，于是我们失望过，当绿宝石，珍珠发售时论坛上总有人期待着金银的复刻。

但是明言的玩家都明白，既然《红/绿》都可以炒冷饭并且炒到发售3日百万套的销量，那么比《红/绿》有着更好口碑的《金/银》没有任何理由不会被复刻，况且金银的复刻也再次使得任天堂赚的盆满钵满，以便用来应对索尼和微软在各种战场上的各种攻势。

终于在08年，任天堂低调的公布了《口袋妖怪金银》复刻的事实后便又无下文，事实上金银复刻和同期的DQ9一起在杂志发售日未定的那一栏里度过一个春秋。

到了2009年5月4日Pok é mon Sunday公布下期节目（5.10）会公布口袋妖怪的消息，倒计时，5月8日官网公布了口袋妖怪金银复刻的标题——《口袋妖怪・心金魂银》。5月10日pokemon Sunday公布了游戏的视频，从视频中便可以看到精灵是可以像黄一样跟随。而到了5月12日官方公布了具体的发售日期——9月11日。大量的情报充分吊起了玩家的胃口，各种预热应援活动也纷纷展开。

总的来讲，心金魂银可以说是日本游戏史上少有的超高素质的复刻，心金魂银在金银的基础上大量增加原创剧情，回归黄版的口袋妖怪跟随系统（虽说后面跟着个明显只能在水里的皮皮鲸真的挺……）战斗疆域的加入以及2周目故事的存在大大加成了可玩时间，计步器路线要素，WIFI配信活动，可以说心金魂银集口袋妖怪系列之大成之作。心金魂银的发售是个不折不扣的王者归来。

7 黑白猜想

Zoroark与超时代口袋妖怪

2009年12月，当我们依旧沉浸在心金魂银给我们带来的回忆以及感动的时候，也许没人预料到，任天堂已经吹响了新时代的号角，随着movie13幻影的霸者Zoroark的情报陆续公开新一代的口袋妖怪已经逐渐浮出水面。

剧场版历来是有着为新pomkemon提供着推广平台并且有着积攒人气的目的，曾经movie8梦幻与波导的勇者引出DP的第四代PM给我们带来的太多的遐想与期待，如今任天堂故技重施，Zoroark将携第五代PM于2010年7月10号首先亮相大荧幕一展风采。

源起黑白

也许当幻影的霸者的情报公开的那一刻开始，所有人都明白新一作的发售已经是板上钉钉的事情，只是时间问题。可是当2010年1月29日，岩田聪在任天堂2010年3月期 第3四半期决算说明会上宣布口袋妖怪系列完全新作正在开发中并且对应平台为DS预定发售日期为2010年秋的时侯旧让所有人还是不免吃惊的几分。

4月9日，在黑白色的背景中口袋妖怪官网公布了新作名称<黑/白>，其余各种情报也在截稿前陆陆续续公开，脱离传统的贵金属命名方法，回归最初的单色的质朴命名，而游戏内容以及全部口袋妖怪以及游戏性都会得到极大的提升，从现在的截图和影像情况来看，战斗场景从2D进化到了3D，之前的第三视角3D显示变为倾向于第一人称的前视旋转3D视角。

从这次的发售其实有很多可圈可点的地方，首先是关于发售日期，前作心金魂银的发售日为2009年9月12日，白金的发售日期为2008-9-13，平均下来近年来近几作平均以每年一作的开发速度，对比先前3年4年的开发周期来说不得不提升了不止一个层次，这无形中再次将会为任天堂的财政报告中填上不小的一笔来应对老对手索尼以及虎视眈眈IPOD，毕竟不是哪个系列都可以像口袋一样每一作几百万套的销量信手拈来。

其次，是关于主机平台的选择，2010年上映的《阿凡达》的但是就像一面旗帜，它引发了全世界对3D技术以及“立体3D游戏”（Stereosecopic 3D，建成S-3D）的重视达到了一个前所未有的程度，各家公司对这块新的蛋糕纷纷垂涎三尺，在索尼松下等公司纷纷抢先跻身3D领域占领市场的时候，一直在3D方面没有明确表态的任天堂在3月底一反常态，高调公布了DS后继机型“Nintendo 3DS”（暂定名，下文简称N3DS），并且宣称3DS将具备裸眼观看3D的功能并且画面显示可以达到720p。

而新作对应的平台并没有选择技能3DS而是选择了老平台的DS，笔者认为这个是为了次时代的到来所作的铺垫和预演，其实HGSS在用过金手指解放程序内部限制的情况下是可以做到降低视角而达到3D效果的。

遥望黑白

上文已经说了黑白很可能是作为3DS时代的铺垫和预演，这种境况很类似于1999年底口袋妖怪金银发售的境况，虽说金银发售的时候距跟WSC抢档期而提前发售的GBC已经推出了一年有余，但是口袋妖怪金银依旧可以看作是针对GB平台的作品，卡带容量上也并没有太多的实质上的改变，双地图时间同步等等新系统新功能只是任天堂更大手笔之前的一次试水以及预热。于是在金银发售1年后的2000年，任天堂在综合了金银的优势、人气以及GBC日渐成熟的技术，发售了集大成的加强版《口袋妖怪・水晶》。

话说至此我们便可以从任天堂的营销策略中看出一点端倪。首先，按照正传发售后必会有加强版这个光荣传统，黑白会出加强版似乎已经是不争的事实。但是根据现在的情报来分析，随着N3DS的大量数据图片甚至发售日期的等大量情报在E3上公开以及历史上的口袋妖怪金银水晶的情况笔者很有理由猜测黑白的加强版会出在3DS上，并且应当跟金银在GBC上游戏有神秘礼物等附加功能类似，黑白在3DS上也应当会有很多的附加功能。这就如同水晶一样，新的加强版也可以为3DS在现在这个风云多变的环境中起到一定的保驾护航的作用。

> **“只要努力，口袋妖怪可以成为20年内不消失的形象产品。” ——石原恒和**

口袋妖怪系列从1996年逆转拯救GB拯救任天堂的那一刻起算来，今年已经是第14个年头，转眼20年的期限已经过半。口袋妖怪系列仿佛已经走到了一个瓶颈，硬件机能，游戏模式的老旧等等的问题已经严重的影响了口袋系列的发展。总是出新的种类pokemon并不是长久之计，GameFreak明白，任天堂当然也明白。于是有了救助队有了ranger等分支的作品。虽说从现在的销量来看，ranger和救助队这两个自立门户的两个系列口碑和销量尚且令人满意，但是实质上的问题的性质依旧没有太多明确的改变。

随着3DS的亮相,DS也将慢慢推出历史舞台，今年



年秋的黑白很可能成为口袋妖怪在NDS平台上的最后一部作品。所有人都希望能够突破20的预想，近期心金魂银的高素质复刻证明了制作团队依旧精锐并且充满创意，而3DS的新平台从硬件上也为口袋妖怪的未来创造了无数的可能。

口文/被冰冻的人、INBUR、4evervaporeon



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

阿卡尼亚 哥特王朝4(PS3/360)/变形金刚 塞伯坦之战(多平台)/黑手党2(PS3/360)/混乱 尖峰时刻(PS3)/奴役 奥德赛西行(PS3/360)/荣誉勋章(PS3/360)/玩具总动员3(全平台)/无限试驾2(PS3/360)/小小大星球2(PS3)/益智之谜2(DS/XBOXLIVE)

火线点评 点评时下流行游戏软件

心灵杀手，暑期上演的恐怖大片

失落的星球2，承袭经典的续作



游戏MV 游戏主题MV欣赏

《最终幻想7 核心危机》自制MV欣赏

斗剧欣赏 国内外街机赛事

《超级街霸4》各国玩家网战精选

HACK帝国 另类经典怀旧集锦

SFC修改版游戏超完整收录（三）



LIVE试玩 最新游戏试玩影像

2010微软Dreambulid获奖游戏演示视频

特别收录 光盘内附赠内容

《战场女武神》第19-21集

20Min 《荣誉勋章》10月开战 《小小大星球2》再爆创意



《荣誉勋章》新作预定于2010年10月12日在北美地区上市，游戏以写实的角度描绘现代战争。在长达11年的漫长历史中，《荣誉勋章》首度抛开了二战战场，让玩家透过一小群虚构角色的眼睛来看待饱受战火摧残的阿富汗现代战场。今秋上市的《荣誉勋章》将为此系列游戏带来崭新的风貌。《小小大星球2》是全球累计销售数百万套的《小小大星球》系列新作，承袭前作要素的游戏系统并加以大幅强化，让玩家不只能打造原创新关卡，甚至还能打造原创新游戏，例如俯视视角赛车游戏、多人对战射击游戏等。

10Min 心灵杀手，暑期恐怖大片 失落的星球2，经典续作



Capcom最新力作《失落的星球2》，由竹内润担任制作人，大黑健二担任监制，以前作完结十余年后，因气候暖化而使得冰雪消融出现热带丛林湖泊等崭新自然景观的"EDN第三"行星为舞台，通过不同雪贼集团的视角来描述整个故事剧情。《心灵杀手》讲述了一个离奇且充满惊悚气氛的故事，游戏的男主角Alan Wake是一个小有名气的恐怖小说家，他写作的灵感来自于他的未婚妻。然而随着妻子的神秘失踪，一个黑暗扭曲的噩梦开始在Wake的现实生活中出现。究竟原因何在？游戏将为我们解释一切……

10Min 筑梦游戏大赛 获奖作品欣赏

Dream Build Play是微软举办了半专业开发人员使用XNA开发360游戏的一项大赛。本届大赛共有350个游戏参与，最后获奖的只有4个游戏。分别是：《Lumi》作者Nicolas Daures，动作解迷类。《A.R.E.S》作者Nenin Ananbanchachai，射击游戏。《Prismatic Solid》作者Yoichi Hayashi，射击游戏。以及《Beat Hazard》作者Steven Hunt，射击游戏。



10Min SSF4网战精选 北京大赛报名

由《电子游戏软件》杂志社和鼎好信城游戏精品店联合主办的2010年暑期《超级街霸4》北京争霸赛，将于7月3日鸣锣开战。本次报名人员条件不设限制，报名截止时间到2010年7月1日。冠军将获得PS3主机一台。详细报名方式请见杂志和光盘内容。本期我们将继续为大家带来《超级街霸4》的网战精选，以供大家观摩学习。



0Min SFC全部160个修改游戏 完全打包一次性彻底奉送



HACK帝国这个栏目已经基本把现在能找到并且能在PSP上运行的修改游戏都汇总了一遍，今后将改为不定期推出。本次为大家奉上全部SFC修改版游戏，由于游戏数量太多，为了让大家分清每一个游戏，所以rom的名字保留了中文。不过放在PSP中运行时，需要大家自己将游戏名称改为英文或数字。另外，在"SFC HACK ROMS"文件夹里有详细的游戏修改介绍。最后还是那句话，如果您对此还有什么不明白，或者运行中出现了问题，那就打电话给《电击收藏》吧，电话就在小沛的办公桌上哦。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

